
¡NUEVA!
NEW NINTENDO 2DS XL
¡Y LLEGA CON UN MONTÓN DE JUEGAZOS!
METROID: SAMUS RETURNS
POKÉMON ULTRASOL Y ULTRALUNA
MARIO & LUIGI
FIRE EMBLEM WARRIORS
MONSTER HUNTER STORIES
REVISTA OFICIAL NINTENDO
NINTENDO SWITCH
NINTENDO 3DS
Nintendo®
Nº 299 / 3,50€ / Canarias 3,65€
8 424094 810024 00299
NINTENDO CLASSIC MINI:
SUPER NINTENDO
20 juegazos
que marcaron una época...
¡y el inédito Star Fox 2!
¡Puntuado!
Splatoon 2
APUNTEN... ¡TINTA!
Así es el el shooter online más divertido
ANALIZADOS
• MiiTOPIA
• HEY! PIKMIN
• CARS 3
• KIRBY'S BLOWOUT BLAST
• BRAIN TRAINING INFERNAL...
PRÁCTICO
Puños, escenarios y DLC de ARMS
¡NUEVOS DATOS!
MARIO ODYSSEY • MARIO + RABBIDS
ZELDA: LAS PRUEBAS LEGENDARIAS • FIFA 18...







EL RENACER DE UNA LEYENDA



METROID™

SAMUS RETURNS

EL REMAKE FUNDAMENTAL PARA ENGANCHARTE A LA SAGA MÁS ESPERADA POR LOS NINTENDEROS






REVIVE LA HISTORIA CLÁSICA CON GRÁFICOS Y SONIDO TOTALMENTE RENOVADOS ADEMÁS DE MULTITUD DE NOVEDADES INCLUYENDO NUEVOS MOVIMIENTOS Y HABILIDADES DE SAMUS

15 SEPTIEMBRE

CAJA NO DEFINITIVA



YA PUEDES HACER TU RESERVA

Y LLEVARTE ESTE PETATE EXCUSIVO*

***Promoción disponible en AMAZON – FNAC – GAME – MEDIAMARKT**
Total unidades disponibles: 2.200.
El petate se hará entrega con la compra del juego.
Consulta disponibilidad en tu establecimiento participante habitual.

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 299



Luis Galán

Bienvenidos

Nuevos aires llegan a lo que ya conocíamos. Ya sea para ofrecer cosas diferentes o para volver a lo anterior. Estrenamos Splatoon 2, que es coger la fórmula del éxito de Wii U y empujarla hacia un mejor juego. Ya no sorprende, pero es mejor. Sí nos asombra ver a los Rabbids en el Reino Champiñón, o a Mario saltar sobre su gorra. Son los de siempre, pero con algunas nuevas fórmulas que, además, funcionan. Y, ¿qué hay de lo viejo? Pues que es la esencia... y aún nos atrapa. Llega un Cursed Castilla y alucinamos, igual que esperamos que el Sonic más pixelado sea al fin el bueno, y nos dejamos la paga en "viejadas" de Neo Geo y, claro, reservando la Super Nintendo 25 años después. El extremo del péndulo nuevo-viejo actual es que 3DS pierda el 3D que le daba nombre. Lo hace en favor de una consola más barata y ligera. Cuando salió, era lo nuevo lo que nos enganchó, ahora la prioridad es que el juego sea el mismo en toda la gama, y la novedad es que la consola sea como las de antes. Y así, con lo nuevo, con lo viejo, y con lo que vuelve, cumpliremos 300 números el mes que viene gracias a vosotros. A por más.



página **16** Reportaje New 2DS XL y sus juegos. La familia 3DS estrena consola, y renueva su enorme catálogo.



página **32** Novedad Splatoon 2. El magnífico shooter de Switch encabeza una impresionante lista de análisis.



página **58** Avance Mario + Rabbids Kingdom Battle. Ya hemos jugado al título de estrategia más divertido.

El equipo de la Revista Oficial



David Alonso
Qué gusto volver a Hyrule con nuevas aventuras. ¡Y aún queda el mejor DLC!



Alex Alcolea
Con este calor, lo mejor es darse un chapuzón de tinta en Splatoon 2.



Juanfree Martínez
Este mes no hay medias tintas: no tengo Switch, tengo un Splatoon 2 y listo.



Miguel Martí
¡Desesperado por más detalles de Metroid después de tanta espera!



Antonio Carrizosa
¡Este mes no atiendo llamadas! Estaré muy ocupado con Splatoon 2.



01

06

11

16

La Super Nintendo soñada se acerca

La serie Nintendo Classic Mini continúa "a lo grande".



Versión japonesa

La Super Famicom gana Fire Emblem, o Super Soccer, y su SFII es el Super. Sin embargo, se quedan sin Punch-Out, Castlevania IV o EathBound. ¡Salimos ganando!

Tras el impresionante éxito de la vuelta de NES, que existiese una Super Nintendo en la misma línea era cuestión de tiempo. Las dudas eran cuándo llegaría y cómo sería. Pues ya tenemos fecha, el **29 de septiembre**, y sabemos cómo será, una maravilla.

Toma el control

Lo primero es lo primero: ¡que no se os escape! Es una consola tan deseada que, nada más anunciarse, las tiendas se han saturado de reservas. El precio, algo superior al de NES, es 79,95 €, toda una ganga si echamos un ojo a lo que incluye. En primer lugar, **dos mandos clavados a los originales**... pero con conectores de Wii. Esto significa, no sólo que será compatible con Mando Clásico y Mando Clásico Pro de Wii, sino que además podremos usarlos para las consolas virtuales de Wii y Wii U. Y sí, dos, para que los Super Mario Kart, Contra III o Street Fighter Turbo se disfruten al máximo. ¡Vaya juegazos! Una lista que sigue con los dos Super Mario World, Zelda, Metroid... ¡y otros que no llegaron a España! Los inéditos EarthBound, Super Mario RPG o



La paleta de colores de Super Nintendo fue una revolución, por no hablar de sus graficazos en modo 7 y su sonido estéreo. Una joya del videojuego en 2D, que vuelve rejuvenecida.





pág 6

Vuelve YO-KAI

Ya es oficial: el tercer juego de YO-KAI Watch 2, Mentespectros llegará en otoño.



pág 8

Goku regresa en septiembre

Dragon Ball Xenoverse 2 llegará a Switch tras el verano.



pág 10

FIFA 18 se luce en Switch

Hemos probado la joya futbolera que podremos jugar en cualquier parte.

02 03 04 05

07 08 09 10

12 13 14 15

17 18 19 20



TRAERÁ LOS MEJORES JUEGOS QUE DISFRUTAMOS EN SU MOMENTO Y, ADEMÁS, VARIAS JOYAS QUE NO CRUZARON NUESTRAS FRONTERAS.

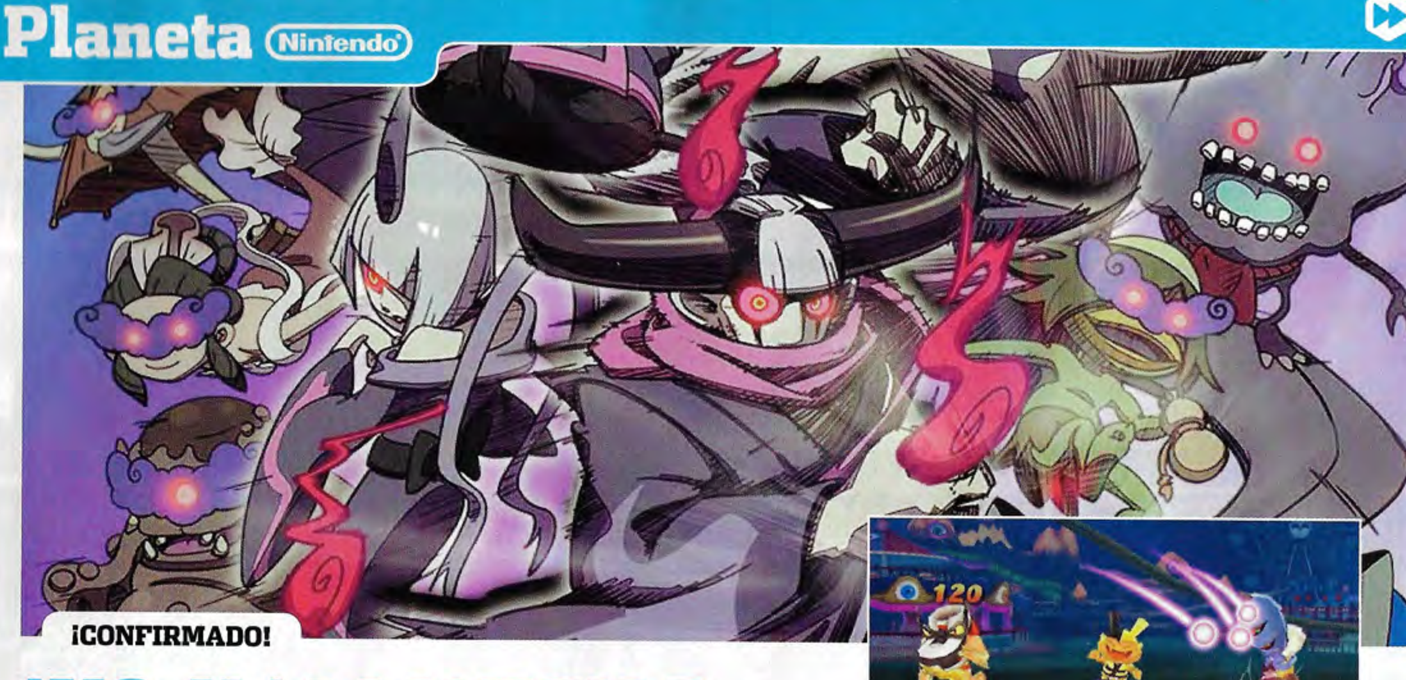
Final Fantasy III (originalmente VI), forman parte del catálogo... y aún hay una sorpresa final: Star Fox 2, un juego que nunca llegó a salir ni en Japón. Un momento, ¿Star Fox? ¿Qué pasó con el Wing? Pues que al fin son las versiones "made in USA" de los juegos, de modo que, no sólo disfrutaremos de una definición genial gracias a la **conexión HDMI**, sino que tendremos el perfecto **refresco a 60Hz** que no disfrutamos en su día. Sin duda, una joya de máquina que a ningún fan de Nintendo debería escapársele.

21

¡Un juego nuevo!

Entre todas las quinielas sobre los juegos que podría incluir, hay uno que nunca apareció. ¡Quién iba a esperar un nuevo lanzamiento! La famosa secuela del increíble Star Wing tuvo un largo desarrollo de dos años. Mientras tanto, se lanzaron imágenes y hasta hubo una beta. Pero lo que a principios del 93 supuso una revolución por el uso de polígonos (gracias al chip Super FX)... en el 96 ya no iba a sorprender y se canceló. En 2017 no se trata de que nos impresionen sus gráficos, sino de que, en plena moda retro, disfrutemos de su jugabilidad y desarrollo. Seguro que lo haremos.





¡CONFIRMADO!

¡YO-KAI WATCH 2: Mentespectros!



Nuevos Yo-kai se cruzarán en nuestro camino. Esto nos traerá muchos enfrentamientos, y también nuevos amigos.

Los escenarios serán como los de las versiones anteriores, pero se les añadirán algunas localizaciones nunca vistas.

Mes tras mes habéis llenado nuestro buzón preguntando por él... ¡y ya está confirmado! El tercer YO-KAI WATCH 2, el único que no había llegado aún a España, al fin lo hará durante el otoño. ¿Y cómo será? Pues ofrecerá la misma historia que los anteriores, claro está, pero con nuevas misiones, localizaciones y Yo-kai. En la piel de Nate o Katie, y luciendo nuestro Yo-kai Watch, nos enfrentaremos a Áurea y Argenta en diferentes tiempos. A nuestro lado, una vez más, los geniales Jibanyan y Whisper, que seguirán sacándonos sonrisas en cada partida. En total tendremos **100 misiones, 12 de ellas completamente nuevas, y 300 Yo-kai jugables**, con 15 nuevos maléficos a reclutar. Además, si en la misma consola hemos jugado a los anteriores, disfrutaremos de una serie de mazmorras exclusivas. ¡Que llegue ya!



ROL DE ACCIÓN

RPG puramente japonés en otoño

Nights of Azure 2: Bride of the New Moon, es el título de este cuento hecho juego de acción RPG. Detrás de su creación está el estudio GUST, responsable de todos los Atelier desde Game Boy hasta 3DS. Contará la historia de la guerrera Alushe, que morirá en una ciudad demoníaca de la Europa del XIX, mientras custodiaba a una sacerdotisa. Volverá a la vida, sólo que con otra forma... El resto del cuento, a partir del 27 de octubre.

ANUNCIO

WWE 2K 18 pronto en Switch

El propio Seth Rollins, portada del juego, ha sido el encargado de anunciar el regreso de la popular saga a Nintendo. Los fans de este espectacular estilo de lucha podrán disfrutar del plantel más numeroso de la historia... además de tener más opciones que nunca para crear a nuestro propio luchador, y competir en el modo "mi carrera". Todo esto llegará en otoño.





LANZAMIENTO

Layton, ya en smartphones

Si bien es cierto que son versiones reducidas, y que nunca será lo mismo, cada vez más sagas saltan de 3DS a los teléfonos. La última ha sido Layton que, por su estilo, encaja mejor que el resto. Pues **coincidiendo con el décimo aniversario**, ya tenemos disponible El Misterioso Viaje de Layton: Katrielle y la Conspiración de los Millonarios. Cuesta 17,99 € para iPhone, iPad y Google Play, y se espera que **llegue a 3DS** en este mismo otoño.


Súbete al combate


CAPCOM
NINTENDO 3DS
MONSTER HUNTER STORIES
7


NINTENDO 3DS



¡KAMEHAMEHA!

Dragon Ball llegará el 22 de septiembre

La espera aún sigue... pero con fecha se lleva mejor. **Switch tendrá su juegazo de Goku**, y lo hará con todo lo soñado. Dragon Ball Xenoverse 2 ofrecerá un aspecto visual absolutamente espectacular, en el que todas las magias de la serie lucirán incluso que en el anime original. Y no sólo eso, ¡sino que las haremos nosotros mismos! ¿Recordáis el Budokai Tenkaichi 3 de Wii? Pues vuelven las "ondas vitales" hechas a base de movimientos. Aunque el uso de los Joy-Con no se quedará ahí, ya que tendremos combates en una sola consola sin comprar mandos. Y, como es Switch, pues ahí va un **modo cooperativo** para hasta seis jugadores en local. Todo eso y mucho más para acabar el verano.

El cooperativo será la principal novedad. El todos contra uno es todo un clásico de la serie.



Crear nuestro personaje será el primer paso de la aventura. Tendremos muchas opciones.



COMPETICIÓN

Demuestra tu clase al volante

Todos los domingos, de 16 a 18 h, diferentes webs de videojuegos (como **hobbyconsolas.com**) organizan torneos compuestos por 16 carreras de 150cc. Cada campeón semanal obtiene un juego a elegir entre ARMS, Splatoon 2, 1-2 Switch y Zelda: Breath of the Wild. Además, de aquí hasta septiembre, habrá ganadores mensuales, que competirán por llegar a la final de la Barcelona Games World. No te lo pienses más, ¡y participa!

LANZAMIENTO

Gran pack en Namco Museum

El 28 de julio se pondrá a la venta una **colección de ensueño** para los amantes de lo retro. La lista incluye exitazos como PAC-MAN, Dig Dug, Galaga, Rolling Thunder, Splatterhouse... y la sorpresa de PAC-MAN VS., que vendrá con multijugador para 4. Además, tendrán tablas de puntuación online.



ANIVERSARIO

Cumpleaños de Pokémon Go

Parece que fue ayer, pero ya llevamos un año cazando Pokémon con el móvil El fenómeno se ha calmado un poco, pero sigue muy vivo. En primer lugar por las **actualizaciones**, que son constantes, y en este mes más aún. Tener a **Pikachu con gorra de Ash** mola, pero más destacables son los renovados gimnasios y los nuevos modos. Todo para seguir aumentando la cifra de... ¡más de 125 millones de Pokémon capturados! ¡Y los que quedan!


VIDEOJUEGO OFICIAL DE LA PELÍCULA
¡YA DISPONIBLE!
Disney · PIXAR
Cars 3
HACIA LA VICTORIA
NECESITARÁS ALGO MÁS QUE VELOCIDAD PARA CONVERTIRTE EN EL PILOTO DEFINITIVO
7
www.pegi.info
PS3 PS4 XBOX ONE XBOX 360 NINTENDO SWITCH Wii U
AVALANCHE
WB GAMES

Primer Contacto



FIFA 18

Fútbol con mayúsculas en la consola del momento.

Suena el silbato de inicio de la pretemporada en Switch. Y es que el E3 ha sido el escenario perfecto para que EA muestre que va muy en serio con esta versión. Cuando dijeron que sería una edición particular, no podíamos imaginar lo que se traían entre manos. Después unos cuantos partidos podemos deciros que... ¡vaya juegazo va a ser! Visualmente es una pasada, con **un motor propio que va increíble** en pantalla y televisión, pero el control es lo más impresionante. Las físicas, la fluidez, las estrategias... FIFA en estado puro.

Para toda la temporada

Otra cosa en la que no se va a quedar corto es en modos de juego. No sólo tendrá los clásicos Ultimate Team y todas las opciones de ligas y copas, sino que añadirá nuevas y exclusivas opciones, todas relacionadas con sacar el máximo partido a esta nueva y revolucionaria consola. Para empezar, dos jugadores con dos Joy-Con (cómo no), pero además tendrá juego local para partidos "amistosos"... ¡y **temporadas locales**! Cuatro jugadores podrán medirse en geniales mini-ligas, cuyos registros se irán guardando en los perfiles. ¡Que acabe ya el verano!

1 Licencias

Como de costumbre, FIFA presentará jugadores, equipos, estadios y competiciones de todo el mundo. Además, contará con jugadores clásicos, como Ronaldo Nazario, ¡la de goles que va a marcar!

2 Ambientación

Se sentirá la emoción de los partidos como si fueran los de verdad. La recreación de los principales estadios será increíble, y además contará con comentarios en español.



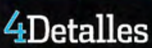
3 Realismo

Ya sea en la tele o en la consola, este juego nos va a dejar con la boca abierta. Todos los jugadores de primera división son clavados a los originales, incluso en los gestos y la forma de correr.

4 Jugabilidad

Divertirse con FIFA es fácil, pero dominarlo al máximo es un reto. Todos los botones y sticks tienen su función y, por supuesto, admite Mando Pro. Para más sencillez, un Joy-Con y a jugar.

4 Detalles





En la televisión. Por supuesto, FIFA 18 lucirá increíble en pantalla grande: FullHD y con una suavidad genial. En estas primeras partidas, desde luego, hemos alucinado con los gráficos.



Portátil. Es, seguramente, lo más increíble de todo. En palabras de Electronic Arts, se tratará del mejor y más completo FIFA portátil que nunca haya existido. Desde luego, lo parece.



El modo sobremesa. Vendrá con una configuración de botones exclusiva para jugar con un solo Joy-Con. Nada de comprar más mandos. En Switch, jugar a dobles viene servido de serie.



Cantidad de modos de juego. FIFA Ultimate Team, carrera, partido rápido, temporadas locales, online... ¡Es un no parar! Sólo 2 consolas bastarán para crear ligas enteras para varios jugadores. Además, habrá campeonato femenino de selecciones, nuevos "torneos del KO", y hasta minijuegos.

Conexión con Japón

El nuevo fenómeno de Level-5, The Snack World, arranca motores en Japón acompañado de juguetes, anime, manga y sus originales Jara. Mario Kart se estrena en la VR y Super Famicom Mini muestra sus diferencias con las versiones occidentales de la consola.





Mario Kart Arcade GP VR

Tras el original Mario Kart Arcade GP, desarrollado por Namco Bandai, la compañía nipona ahora evoluciona el concepto llevando las famosas carreras en kart de Nintendo... ¡a la realidad virtual! Ubicada únicamente en el salón VR Zone de Shinjuku, **el juego funciona bajo el hardware de HTC Vive** y nos permitirá competir, en primera persona y en multijugador, en los más famosos circuitos de la divertidísima saga. ¡Ojalá los recreativos siguieran a tope en nuestro país para poder jugarlo aquí!



Super Famicom Mini

Tras el lanzamiento de Nintendo Classic Mini: SNES en occidente, el 5 de octubre se pondrá a la venta en Japón la versión mini de Super Famicom. Lo hará imitando el diseño de la consola y la caja original, y también incluirá 21 juegos... aunque **habrá algún cambio en el catálogo de títulos** disponibles. Los nipones se quedarán sin Super Castlevania IV, EarthBound, Super Punch Out, Kirby's Dream Course y SFII Turbo, pero tendrá a cambio Goemon, Panel de Pon, Super Formation Soccer, Fire Emblem: Mistery of the Emblem y Super Street Fighter II. Sólo echaremos de menos el título de Capcom por lo que, por una vez, saldremos ganando.





Shin Megami Tensei: Deep Strange Journey

Estrenado originalmente en 2009 en la primera Nintendo DS, el juego llegará en forma de remake a las Nintendo 3DS japonesas el próximo 26 de octubre. El título presenta los elementos más característicos de la saga, como la exploración de mazmorras en primera persona y **la posibilidad de negociar con hasta 300 demonios** para ponerlos de nuestro lado. Sin embargo, en esta ocasión tendrá una ambientación futurista y de ciencia-ficción. El lanzamiento en Japón llegará junto a una edición especial 25º Aniversario, con el libro Shin Megami Tensei Maniacs, y nada menos que seis CD con versiones de su banda sonora. No pudimos disfrutar de Strange Journey en nuestro país, pero parece confirmado el lanzamiento del remake en Europa durante el primer trimestre de 2018.







EL LANZAMIENTO DEL MES

The Snack World: Trejarers

3DS prepara otro fenómeno a lo YO-KAI WATCH.

Se trata de un Action-RPG de aspecto y control "clásicos", que prepara un lanzamiento muy a lo YO-KAI WATCH, cuyo éxito pretende replicar. Al juego **lo acompañarán manga, figuras y juguetes**, y viene precedido de una serie de animación. En ella, que se lleva emitiendo en la televisión nipona desde abril, se narran las aventuras y desventuras de Chup, Mayone, Pepperon y Gobson. Para completar el pack, Level-5 se ha sacado de la manga **los Jara, que son unos llaveros con datos NFC**, y que nos permitirán dotar a nuestros personajes de nuevos accesorios y armamento con sólo acercarlos a la consola. Estarán disponibles en máquinas Gachapon o en las cajitas TreJara Treasure Box. Por si todo esto fuera poco, The Snack World seguirá los pasos de Super Mario, Pokémon, Fire Emblem y el propio YO-KAI WATCH, y llegará a los smartphones en los primeros meses de 2018.



Lanzamiento en Japón:
10 de agosto

BREVES

Nintendo estrena sellos de Mario y el Splatfest nipón tuvo mucha más gracia.



Sellos de Super Mario en Japón

El pasado 26 de junio, la Oficina de Correos de Japón puso a la venta una colección de diez sellos de Super Mario. ¿Qué puede haber mejor que mandar una postal desde Japón con un sello como estos?



Nintendo Check-In

Nintendo Japón acaba de registrar la marca "Nintendo Check-In". Su uso aún no se ha hecho público, pero las quinielas ya están que arden: juego online, organización de torneos, actuaciones y conciertos...



Splatfest: Rock vs. Pop

El duelo mantenido entre el helado y la tarta en el Splatfest World Premiere del pasado 15 de julio fue diferente en Japón. Como no podía ser de otra forma... **ganó el Rock!**

TECLADO CYBER GADGET PARA SWITCH

¡Un teclado con conexión de Joy-Con! Los japoneses pronto no tendrán que ir buscando letras con el stick para escribir.

El próximo 30 de septiembre, poco antes de que comience el nuevo modo online pero con mucho multijugador ya en el mercado, Cyber Gadget pondrá a la venta en Japón su teclado para Switch. Éste **servirá para todos las aplicaciones** de la consola, no sólo para los juegos. De este modo, podrá hacer más ágil el escribir y chatear en modo TV.





amiibomania

Galería de los lectores

Tenemos la casa llena de amiibo, ¡y a veces cobran vida! Enviadnos sus divertidas poses, sus fotos artísticas, o simplemente vuestra colección, a revistanintendo@gmail.com ¡Hay premio!



Antonio BT

Luigi se lanza a conquistar la ciudad. Antonio nos vuelve a sorprender con una foto muy bien tomada en la que, además, nos muestra una vista preciosa. ¡Gracias!



Hugo Domínguez

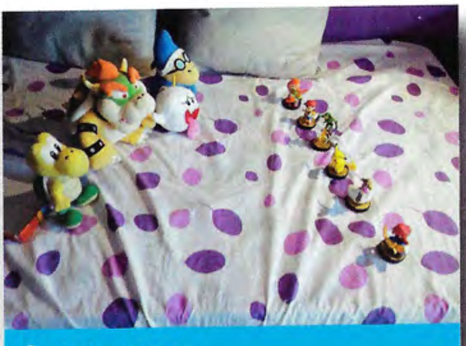
El mundo de los Pikmin llevado a la realidad. El Olimar de Hugo se pasea por el campo recogiendo botellas, y caminando por la hierba a prácticamente su tamaño natural.

Foto Ganadora ¡Felicidades! ¡Te llevas un amiibo!



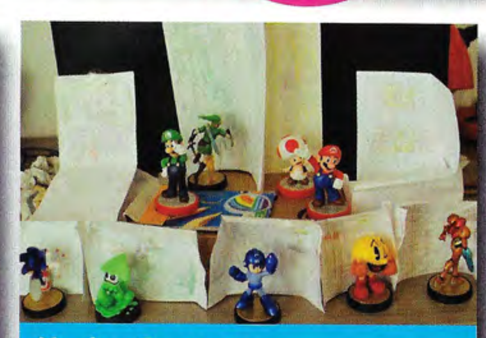
Lucía Tomás

La colección de Lucía luce genial en esta foto. Juegos de DS y 3DS, amiibo... ¡y nuestras revistas!



Patata-man

amiibo y peluches enfrentados. Lo curioso es que los amiibo son todos buenos, y los peluches son malotes.



Xavier Carrasco

El escenario es casi tan importante como el personaje, y Xavier se ha currado uno para cada saga. ¡Genial idea!

Aluvión de nuevos amiibo en el E3

No sólo se presentaron juegos en la importante feria de Los Ángeles, ¡también muchos nuevos amiibo! Nada menos que 13 figuras, de 4 series diferentes, que irán llegando a lo largo del año.

Super Mario











Koopa:
El próximo 6 de octubre, coincidiendo con la llegada del remake de M&L Superstar Saga, llegará este clasicazo.

Goomba:
El mismo día llegará el amiibo de este "secuaz de Bowser". Todo un protagonista de la nueva aventura.

Mario:
El nuevo Super Mario Odyssey tendrá su propia línea a partir de su fecha de salida: el 27 de octubre. ¡Vaya traje llevará Mario!

Peach:
¡Vestida de boda! Es de suponer que en el juego evitaremos el desastre, pero el amiibo se queda.

Bowser:
Y la guinda la pondrá un Bowser en plan "novio de Las Vegas". A saber qué maléfico plan se trae entre manos esta vez.

Zelda Breath of the Wild





Daruk:
Con el DLC definitivo llegarán grandes sorpresas a final de año... aunque para grande, este goron, que ya tiene reservado su espacio en el expositor.

Urbosa:
Los cuatro nuevos de la serie son Los Elegidos, y la afortunada de entre los gerudos es esta poderosa guerrera.



Mipha:
Otra raza que se estrena en el mundo amiibo es la de los zora. Y lo hará, claro, con una princesa.

Revali:
Este poderoso orni es el cuarto elegido y su figura le presentará con su habitual arco.

Metroid: Samus Returns





Samus:
Su mítica posición del Metroid II de Game Boy, calcada en una espectacular figura que saldrá a la venta el 15 de septiembre.

Metroid:
¡El primer amiibo "blandito"! El alien más perseguido de la galaxia pronto formará parte de nuestra colección.

Fire Emblem Warriors





Chrom:
Durante el otoño llegarán también nuevas figuras de Fire Emblem. Este Chrom, espada en mano, es una pasada.

Tiki:
Lleva desde el primer juego en la saga, así que ya toca que tenga figura. Veremos qué desbloquea.

new NINTENDO 2DS™

La familia 3DS sigue en plena forma. Nuevo modelo en tiendas, y un increíble número de juegos por llegar. ¡Que el ritmo no pare!

Lanzar al mercado un juego para 3DS es hacerlo a una masa de **65 millones de consolas vendidas**, algo que ningún sistema actual puede igualar. Si a eso le unimos que, tanto en diseño como en opciones (y hasta en potencia) no para de renovarse... pues normal que estemos ante la consola más longeva del momento y la reina absoluta del mercado de las portátiles. Lo es ahora y, a tenor de lo que viene, lo seguirá siendo aún por muchísimo tiempo.

Más portátil

Switch se puede sacar de casa, por supuesto, pero la consola que llevamos siempre encima, la de bolsillo, sigue siendo la 3DS. Para progresar en esa línea, ¿qué mejor que sacar un nuevo modelo lo más compacto posible? Y ya que estamos, pues con la potencia de la gama New, para hacerla más rápida, compatible con todos los juegos, y con hasta Consola Virtual de Super Nintendo. Pues dicho y hecho. Desde el 28 de julio, y por 149,99 € (con cargador incluido), New 2DS XL será el nuevo referente de la familia. **Le falta el efecto 3D**, que tanto nos enamoró hace unos años, pero es verdad que en movimiento marea y que para los peques no es tan bueno. Juegos como los Zelda hacen un uso alucinante de él, pero en los últimos lanzamientos está siendo muy testimonial... o nulo. Así pues, todo ha podido unirse para que tengamos una consola más pequeña, más ligera, más económica, con un mejor diseño, y más completa. ¡Casi nada! Pero, ¿merece la pena a estas alturas? Le sumamos al increíble catálogo lo que viene... y es impresionante.



Todo el catálogo de 3DS (y DS) es compatible, así que, si te quedan joyas por descubrir, lánzate a por ellas.



2DS triunfó principalmente entre los más jóvenes. Ahora llega un modelo superior en todo, por un precio asequible.



2 modelos a elegir

New 2DS XL saldrá al mercado (al menos de inicio) en dos combinaciones diferentes: blanco+naranja y negro+turquesa. La caja traerá de serie el paquete completo, con su rediseñado lápiz, una microSD de 4GB, 6 tarjetas de Realidad Aumentada, y (esta vez sí) el cargador de corriente. Si ya tenías 3DS, recuerda transferir todos tus datos antes de nada.





Juegos "New"

No son muchos, pero hay algunos juegos cuya potencia excede lo que una 3DS normal puede mover. Otros, en cambio, aunque sí funcionen en ambas, lo hacen mejor en una de la gama New. De este modo, este nuevo modelo garantiza una experiencia 3DS total, incluidos los juegos de SNES que hay en la eShop.

XL

La pantalla es del mismo tamaño que la de New 3DS XL, 4,88", a pesar de que el rediseño ha permitido que sea una consola de apenas 260 gramos de peso.



Rediseño

¡Se acabaron los tornillos! Quizá la principal pega de la New 3DS XL es tener que desatornillar la consola para sacar y meter la microSD. ¡Que tenemos fotos y capturas! Ahora todo estará perfectamente cubierto por una práctica tapa... que también evitará que saquemos accidentalmente la tarjeta de juego.



amiibo

Como no podía ser de otra manera, el nuevo modelo llega con lector/escritor NFC de serie. Así que preparados para sacar el máximo partido a nuestra enorme colección de amiibo. Bastará con acercarlos a la pantalla táctil en el momento apropiado y... ¡magia! Nuestras figuras nos darán diferentes regalos según el juego.



Metroid: Samus Returns

Volvemos a la caza.

■ NINTENDO ■ ACCIÓN ■ 15 DE SEPTIEMBRE

Cuando en el E3 salió el logo de Metroid Prime 4 alucinamos... pero lo que ansiábamos desde hacía ya demasiado era un Metroid en 2D, como el de SNES y los de GBA. Acto seguido, sueño hecho realidad, ¡dos juegos de Metroid y uno llega ya! ¿Podrían ser mejores noticias? Pues es que **el estudio que lo ha hecho posible es nada menos que el español MercurySteam**. Estos cracks ya trajeron con éxito la serie Castlevania a los circuitos de 3DS, y lo que han hecho con Metroid huele a joya por todas partes. Para empezar, tiene el visto bueno del propio Sakamoto, director y productor de la saga, y para seguir... ¡sólo hay que ver las imágenes! Han tomado el gran **Metroid II como referencia por historia y mapa** para, desde ahí, crecer muchísimo más. No sólo en gráficos (luce increíble) sino sobre todo en cuanto a jugabilidad. Volveremos al planeta SR388 a cazar a los metroides que lo habitan, pero con evoluciones del traje, agarre, nuevas acciones... y todo lo que hace a esta saga una de las mejores de la historia. ●

ES EL PRIMER METROID 2D EN 13 AÑOS, CUANDO OTRO REMAKE, EL GENIAL ZERO MISSION DE GBA, NOS DEJÓ CON LA BOCA ABIERTA.

amiibo de otro mundo

Directamente desde el espacio exterior nos llega el amiibo más raro y molón. ¡Está blandito! No vendrá solo ya que, para variar, Samus ha salido en su búsqueda... y está con la pose de la portada clásica. Ambos aterrizarán en las tiendas junto al juego, el próximo 15 de septiembre.

Dirigir el disparo será posible, así que los enemigos vendrán de cualquier parte.

Nuevas habilidades formarán parte del repertorio, muchas sacadas de otras ediciones.

El contraataque será claramente el movimiento a dominar para salir victorioso en los combates.

Los metroides han poseído a diferentes criaturas, adoptando por ello formas terroríficas.



El origen de la cruzada

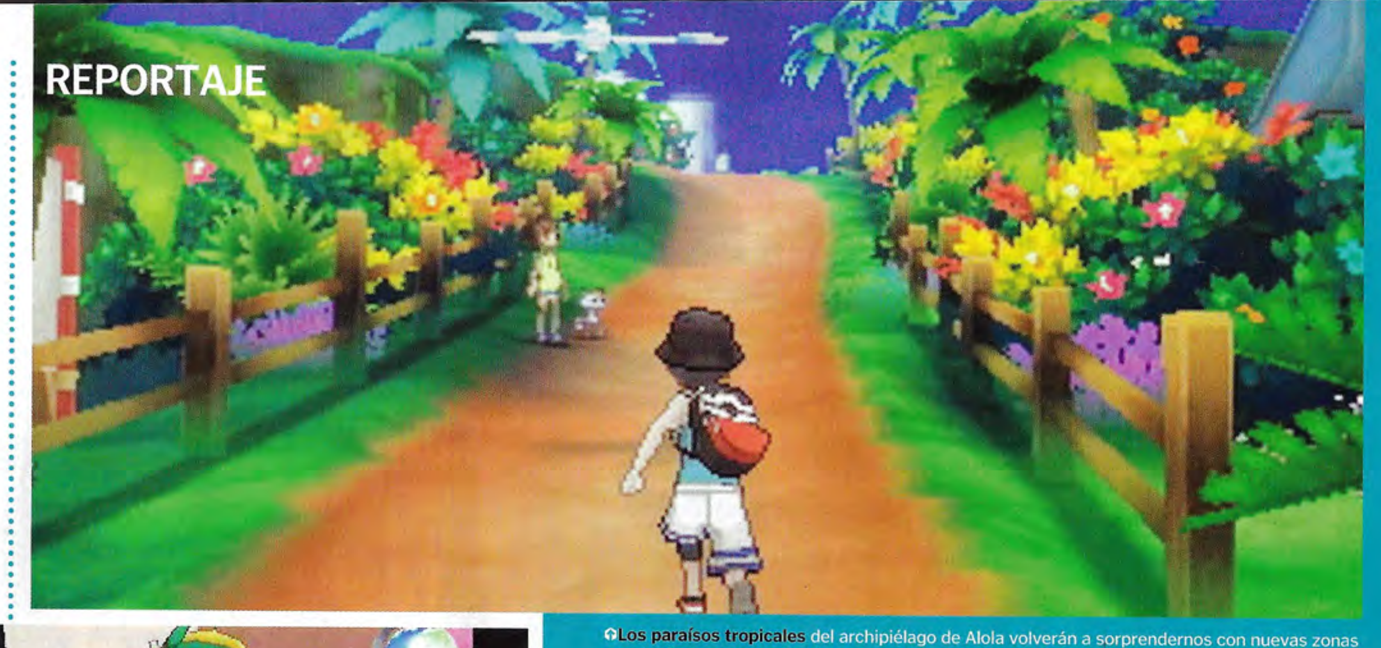
Justo se cumplen 26 años del lanzamiento original del mítico Metroid II: Return of Samus. No fue en Japón, como es habitual, sino en los Estados Unidos. Aquí llegó ya en la primavera del 92, casi para los JJOO. En ese momento, ver todo un Metroid en nuestra Game Boy fue espectacular. Y es que, además, no se percibía para nada como una versión en miniatura del de NES. El espíritu era el mismo, aunque **la atmósfera la hicieron menos tétrica** usando una música algo más marchosa. Fue la entrega con más acción en relación a la exploración. No teníamos mapa, estrenó las estaciones de guardado, y el avance dependía de acabar con metroides, no de encontrar ítems.



Legacy Edition

Si eres de los que aún está de piedra por el anuncio en el E3, y piensas que fue el verdadero rey de la feria... enhorabuena, esta edición está pensada para ti. Insignia, llavero, 40 páginas llenas de ilustraciones, y sí, una selección de 25 temas de la increíble banda sonora de la saga. Ah, y de propina, el original de Game Boy.





Los paraísos tropicales del archipiélago de Alola volverán a sorprendernos con nuevas zonas que explorar y nuevos Pokémon que descubrir. ¡Nos esperan decenas de horas de juego!

Los protagonistas de esta nueva historia no tendrán nada que ver con los de Sol y Luna. Su apariencia será totalmente distinta, aunque también podremos personalizarla.



Pokémon Ultrasol y Ultraluna

¡Vuelve Alola, y con más fuerza que nunca!

■ NINTENDO ■ RPG
■ 17 DE NOVIEMBRE

Si lo que estás buscando son horas y horas de diversión junto a tu próxima New Nintendo 2DS XL, las nuevas entregas de Pokémon, UltraSol y UltraLuna, no pueden faltar en tu estantería. Y es que aunque aún no hay mucha información acerca de estas dos nuevas ediciones de los monstruos de bolsillo más famosos del mundo, sí que podemos avanzaros que **contarán una historia totalmente distinta** a la de sus predecesores, Pokémon Sol y Luna. Seguiremos explorando Alola, pero ésta vez nos encontraremos con nuevos personajes, y también nuevas formas de Pokémon que ya conocíamos, como Ultra Solgaleo y Ultra Lunala, Está claro que los Ultraentes, esas misteriosas criaturas que llegaron a Alola a través de un portal desde otro mundo, jugarán también un papel esencial en las nuevas ediciones. Lo mismo pasará con Necrozma, a quien pertenecen esas nuevas "armaduras" de Solgaleo y Lunala. Estamos impacientes por publicar más detalles, pero aún habrá que esperar al 17 de noviembre para descubrir qué nos deparará esta nueva aventura. Una vez más... ¡a hacernos con todos!



Pokémon UltraSol y Pokémon UltraLuna fueron anunciados junto a la nueva edición de Pokkén Tournament, que saldrá el 22 de septiembre para Nintendo Switch.



Éste Pokémon es Ultra Solgaleo, una nueva forma del legendario de Pokémon Sol.





Pokémon Oro y Plata

Estos dos míticos juegos de Game Boy Color estarán disponibles en la Consola Virtual de Nintendo 3DS el próximo 22 de septiembre. ¡Vuelven las aventuras por Johto y Kanto!





Mario & Luigi

Superstar Saga + Secuaces de Bowser

El Reino Judía, desde nuevas perspectivas.

■ NINTENDO ■ ROL ■ 6 DE OCTUBRE

En 2003, Game Boy Advance recibió Mario & Luigi Superstar Saga, un juego de rol en el que los hermanos tenían que adentrarse en el Reino Judía para enfrentarse a la Bruja Jijí, quien había robado la voz de Peach. Ahora recibiremos un remake en el que Mario y Luigi tendrán que sortear peligros, superar puzles y acabar con los enemigos utilizando un dinámico sistema de combate que exigirá que pulsemos el botón adecuado en el momento justo. Además de un renovado apartado visual, **esta versión incluirá una nueva campaña alternativa** (y paralela) a la aventura principal. Este nuevo modo historia nos pondrá a los mandos del Capitán Goomba, un improvisado "héroe" que tendrá que reclutar a sus amigos (como Shy Guy, Boo y otros rivales de Mario) con el objetivo de encontrar al desaparecido Bowser. Se trata de un contrapunto perfecto y muy original a la aventuras de un Mario que, entre Odyssey y Superstar Saga, nos prepara un octubre increíble. ●



14 años del original

Fue el tercer RPG de la saga, y el juego que dio vida a otras cuatro secuelas. El apartado visual era encantador, así como su banda sonora original, pero si por algo destacó el juego fue por su sistema de combate: recordaba a lo visto en Paper Mario, pero con algo más de dinamismo. Ahora lo tendremos de vuelta y aún mejor.

Elementos roleros, combates dinámicos y mucho humor se dan la mano en este original juego de Mario.



Controlaremos a Mario y Luigi de manera simultánea para resolver puzles, fases de plataformas y combates.

One fell swoop is the way
I will deal with you fink-rats!

Fire Emblem Warriors

La estrategia por turnos dará paso a la acción sin freno.

■ KOEI TECMO ■ MUSOU ■ OTOÑO



La acción será la protagonista en este juego, en el que podremos controlar a diferentes héroes de la saga Fire Emblem, cada uno con sus habilidades especiales.



Fire Emblem es una de las licencias más queridas de la casa y Koei Tecmo, una compañía experta en musous (juegos de batallas masivas) le dará su estilo. La veterana saga de estrategia por turnos creada por Intelligent Systems cambiará totalmente de tercio, y lo hará de modo idéntico a lo que pasó con Zelda en Hyrule Warriors. Podéis adivinar lo que nos espera: **jefes finales y cientos de enemigos a los que abatir** combinando ataques increíbles. Eso sí, habrá cierto trasfondo, ya que tendremos la misión de liberar el Reino de Aytolis de las garras de un malvado dragón. Para ello, contaremos con Shion y Lian, dos personajes que debutarán en este juego, y con varios héroes conocidos de la saga, como Marth o Chrom. Habrá varios tipos de ataques, y el combate será frenético **tanto a pie como a caballo.** También encontraremos elementos de los juegos clásicos de Fire Emblem, como la presencia de una fuerte narrativa (con diálogos hablados) o las relaciones entre personajes. Cuando dos héroes combatan juntos, su vínculo se irá fortaleciendo, lo que nos permitirá ejecutar ataques más poderosos. Si los juegos por turnos no son lo vuestro, esta puede ser la ocasión para descubrir este universo.





Dos naciones enfrentadas mientras una tremenda desertificación asola el entorno. Nosotros seremos los encargados de evitar que nuestra tierra desaparezca.

Radiant Historia Perfect Chronology

Segunda oportunidad para viajar en el tiempo.

■ ATLUS ■ JUEGO DE ROL ■ 2018

En 2010, Atlus lanzó Radiant Historia en Nintendo DS, un juego de rol japonés con una interesante historia (y un mensaje ecologista) que nos invitaba a viajar en el tiempo. Cada nueva decisión tenía **consecuencias que veíamos en diferentes líneas temporales**. A principios del próximo año, la misma compañía lanzará un remake que revisará bastantes elementos del original. Nos encontraremos con **un renovado sistema de combate por casillas**, así como con tres niveles de dificultad, dos modos de juego y nuevas mecánicas. El apartado visual estará muy cuidado, con vídeos muy de anime, y un atractivo estilo pixelado que le sienta de maravilla, además de darle un genial toque clásico. Por muchos años que pasen, 3DS sigue siendo una consola de oro para cualquier amante de los JRPG.

Los personajes (que conocemos del juego original) no son demasiado innovadores en el género, pero sí están bien escritos. El prota es muy avispado... algo no tan común.





A lomos de los monstruos podremos volar, nadar o despejar obstáculos que nos impidan el paso.

Monster Hunter Stories

Nos haremos amigos de las bestias.



■ **CAPCOM** ■ **AVENTURA**
■ **8 DE SEPTIEMBRE**

Las clásicas cacerías de la saga se tomarán un descanso para dar paso a un "spin-off" repleto de novedades. Para empezar, ahora **asumiremos el papel de un Rider**, lo que nos permitirá establecer fuertes vínculos con los monstruos. Hacerlo será muy importante, ya que las criaturas estarán de nuestro lado, y nos cederán su montura a la hora de recorrer un vasto y colorido mundo. En él, disfrutaremos de un RPG de corte tradicional o, lo que es lo mismo, más centrado en la exploración y en la historia que el resto de Monster Hunter. La posibilidad de hallar huevos y cuidarlos para hacer que eclosionen es un cambio radical, y promete dar mucho juego. ¡Ahora los monstruos también lucharán por nosotros! Los combates serán por turnos y se apoyarán en un sistema basado en tres tipos de ataque, por lo que el componente estratégico seguirá presente. Pinta de juegazo y, además, menos agresivo. ●

Como samurái, asestaremos un "katanazo" al rival cuando queramos, y éste deberá pararlo a tiempo mediante un gesto de palmada.



Sushi Striker

Los luchadores se suben al "tataki".

■ **NINTENDO** ■ **ARCADE** ■ **2018**

Lanzar platos vacíos será la original forma en la que se desarrollarán los combates de este alocado juego. Para vencer tendremos que trazar líneas entre distintos platos de este manjar. La salsa (de soja) del asunto será que la comida desfilará a toda velocidad sobre una cinta, por lo que **tendremos que ser muy hábiles con el lápiz táctil**. Cuantos más platos engullamos de una vez, más fuerte será el ataque. El ritmo será elevadísimo en todo momento, por lo que los "piques", sobre todo para dos jugadores, estarán más que garantizados. ●



El sentido del humor "a la japonesa" inundará el juego. Tanto el desarrollo como los personajes estarán pensados para que nos echemos unas buenas risas.


SUPER
MARIO
ODYSSEY™
STOP



La vibración HD será alucinante. La hemos probado con esta vespa... ¡y se siente como si fuera la de verdad! Eso sí, una vespa que salta.

El vestuario de Mario será más completo que nunca, aunque, a su vez, no será tan útil. Se venderá en tiendas, y se comprará, por supuesto, con monedas.

¡Ataque circular! Como si fuera Link, Mario podrá lanzar el sombrero atacando a varios enemigos a la vez. Tendremos que mover ambos brazos en la misma dirección.

El 27 de octubre será la fecha en la que Mario se subirá a la nueva nave Odyssey. Pero esta vez no se irá por la galaxia, ¡sino que recorrerá el planeta!

NINTENDO SWITCH PLATAFORMAS

Nadie puede con Mario, y así lo ha demostrado una vez más. El personaje más icónico de la historia de los videojuegos dejó sabor de obra maestra en el E3 con las demos de su próxima aventura, y así los reflejaron los premios obtenidos: mejor aventura, mejor juego de consolas, y **mejor juego de todo el evento**. Teniendo en cuenta que hablamos de la feria más importante del entretenimiento electrónico, y que todas las compañías muestran lo mejor que van a tener... ¡vaya pasada arrasar así!

Volvemos a la nave

Tras las primeras horas a los mandos de Mario y Cappy, tenemos claro que, aunque el desarrollo sea de mundo abierto (estilo Super Mario 64 y Sunshine), la sensación es la de estar jugando a un nuevo Super Mario Galaxy. Los Joy-Con se cogen por separado, tiene control por movimientos y sigue su increíble línea estética. ¡Una pasada!



Nuestro nuevo compañero será Cappy, el espectral sombrero que nos ayudará a desbaratar los planes de Bowser. Además, ¡podrá controlarlo un segundo jugador!

Invitados muy especiales irán apareciendo durante la aventura. Como recompensa por encontrarlos, normalmente nos darán una nueva luna.

Transformaciones

Esta vez los trajes tendrán una función básicamente estética. En ocasiones servirán para acceder a zonas bloqueadas, pero no nos darán habilidades especiales como es tradición. Esa función la cumplirán las "capturas", ya que tomaremos la forma y posibilidades de otros seres.

BILL BALA

La verdad sea dicha, ya hemos sido balas muchas veces gracias a Mario Kart. También aquí será de las transformaciones más útiles... ya que vuela.

PLANTA

Gracias a su capacidad para estirarse, este "cuerpo" nos permitirá acceder a lugares muy altos. Una vez estirados al máximo, podremos saltar para posarnos donde sea.

TIRANOSAURIO REX

Así empezó el tráiler del E3... ¡y nos quedamos con la boca abierta! Desde ahí supimos que Mario podría dominar todo tipo de seres y cosas durante la aventura. ¡Qué brutalidad!

HERMANO MARTILLO

¡Al fin! Estos pesadísimos enemigos van a recibir de su propia medicina cuando capturemos a uno de ellos. ¡Martillo va!

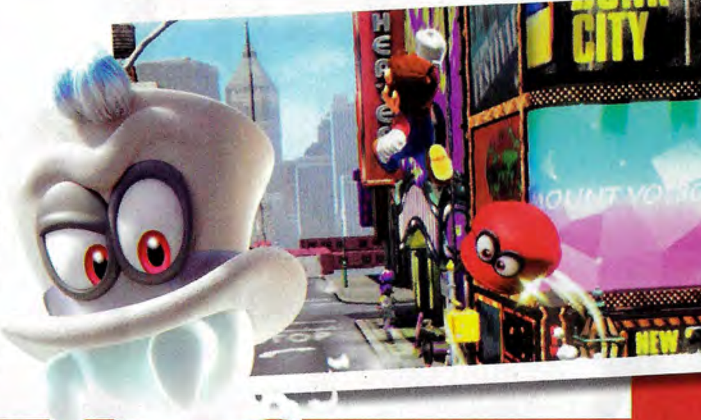
TOTEM

Los personajes del universo Mario siempre han sido particulares, pero esto... Pues bien, gracias a sus gafas de sol, podremos ver caminos ocultos, luego salirnos y caminar por ellos.





Las zonas 2D serán geniales. En ellas, nuestro personaje lucirá con la ropa que hayamos comprado, siempre que llevemos el conjunto de traje y gorra.



El plataformeo más puro estará muy presente. Con sus trampas, saltos "imposibles", mecanismos peligrosos, rutas ocultas... vamos, un Super Mario.

Mario se moverá como siempre (triple salto, caída, impulso en paredes...), pero a la vez tendrá más novedades que nunca. Podremos rodar por el suelo, "disparar" a Cappy (recto o circular), e impulsarnos en el aire. Todo con el extra de jugabilidad que dará la propia gorra, ya que podremos lanzarla para apoyarnos en ella.

Cappy

El responsable del gran cambio en la jugabilidad es este sombrero tan fantasmagórico. Lo primero que hará será "apropiarse" de la gorra de Mario y, desde ahí, darle diversas habilidades al fontanero. La más llamativa será la de capturar cuerpos y objetos, claro está, pero también permitirá movimientos muy "pro", como lanzarlo, apoyarnos en él, e impulsarnos con fuerza.

Más que un armario

¡No tendremos vidas! Sí salud, con tres puntos de serie, pero **esta vez lo que perderemos serán monedas**. Tiene sentido, ya que servirán para comprar accesorios y ropa. En cada tienda tendremos un vendedor que aceptará monedas normales, y otro que sólo admitirá las del propio nivel. Esto garantizará que, por muy ricos que lleguemos del "mundo" anterior, no podremos comprar todo lo necesario en el siguiente. Tocará explorar (y mucho) en busca de esas monedas especiales y, sobre todo, de las lunas, auténtico objetivo para pasar de zona. Habrá muchas, y repartidas por los lugares más inesperados, más de las que se necesitarán para arrancar de nuevo la Odyssey. Nuestra genial nave será nuestro lugar de descanso, y nuestro medio para cruzar el planeta... ¿Tierra? Todo tendrá un aire algo más real que otras veces, sobre todo la ciudad, pero tranquilos, será puro color y fantasía.

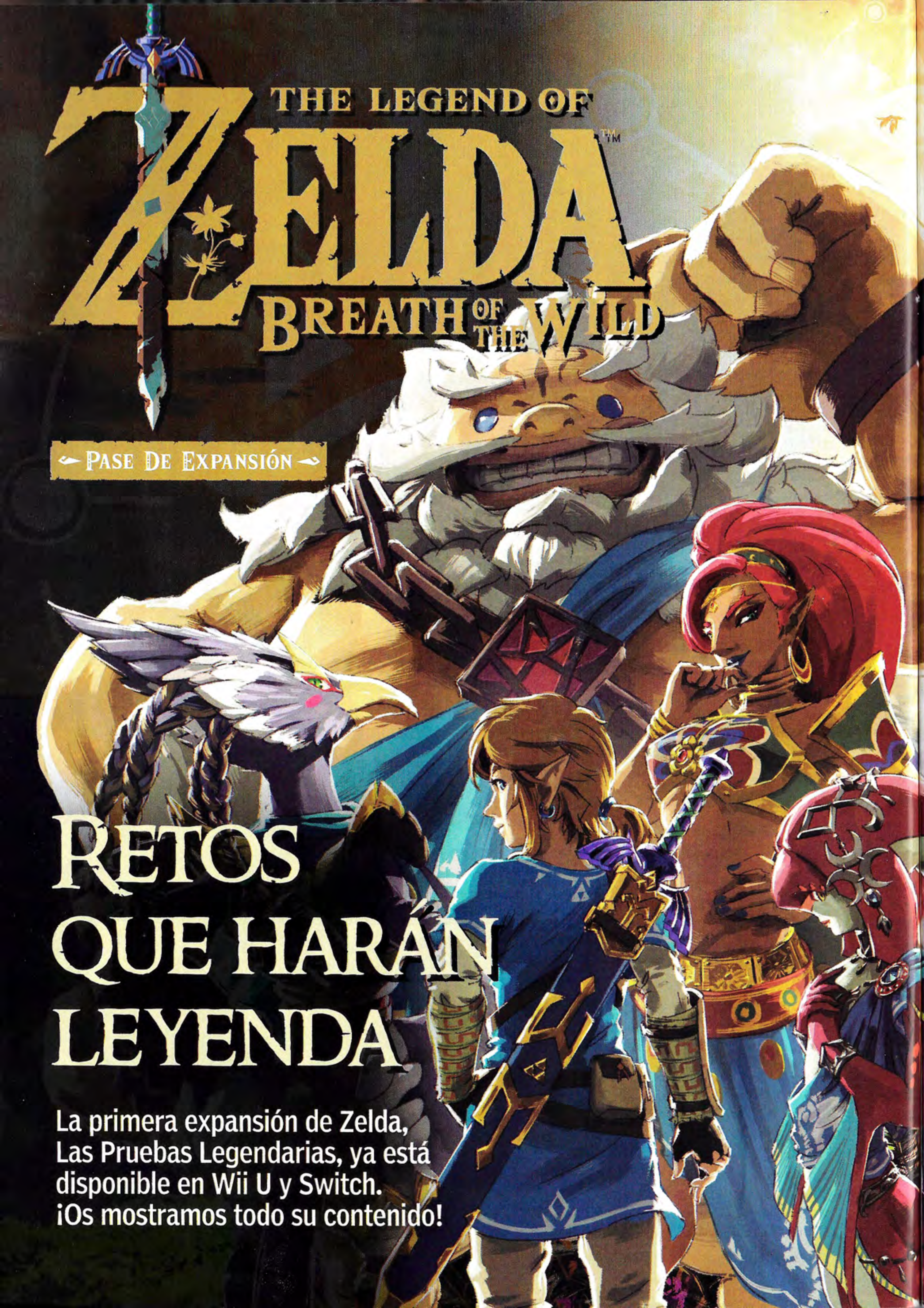
EN 15 AÑOS NO HABÍAMOS VISTO ESTE ESTILO DE MARIO, DESDE EL SUNSHINE DE GAMECUBE, AUNQUE LA JUGABILIDAD RECORDARÁ MÁS A LOS GALAXY.

amiibo

¡Bowser se quiere casar con Peach! Parece que las locuras del malísimo de la saga no tienen fin, y ahora se le ha ocurrido esto. Pues con el look del evento será como aparecerán tres nuevos amiibo el mismo día del lanzamiento del juego. Cada uno de ellos será compatible con más de 20 títulos.



Mario Peach Bowser



RETOS QUE HARÁN LEYENDA

La primera expansión de Zelda, Las Pruebas Legendarias, ya está disponible en Wii U y Switch. ¡Os mostramos todo su contenido!



Revisitando Hyrule

Completar el 100% de la última aventura de Link es un reto sólo al alcance de unos pocos elegidos. Por suerte, este primer DLC incluye algunas ayudas que nos van a ayudar mucho a cumplir esta épica tarea. ¡Y todas ellas son compatibles con nuestra partida principal!

Senda del Héroe

Este nuevo **módulo para el Sensor Sheika** es todo un puntazo. Gracias a él podemos ver, en cualquier momento, el recorrido que hemos realizado durante las últimas 200 horas de partida.

Como curiosidad, es genial ver los movimientos de Link "a tiempo real" en el mapa desde su despertar en el Santuario de la Vida. Pero su principal utilidad es mostrarnos **qué zonas nos hemos dejado sin explorar**, ya que el camino trazado se marca con una línea verde. Sin duda, un complemento ideal para hallar secretos y localizar los 120 santuarios.



La Senda del Héroe se activa pulsando "X" en el mapa. Al hacerlo vemos la totalidad de nuestro recorrido en el juego durante las últimas 200 horas.

Teletransportador

Como seguro sabéis, las torres, postas y santuarios sirven de **puntos de teletransporte** en el juego. Aunque se trata de algo tremendamente útil, a veces echamos en falta más de estas zonas de viaje rápido. Ahora, gracias al Teletransportador, Link tiene la habilidad de **situar uno de estos puntos en cualquier lugar** del mapeado. Para conseguir este preciado objeto sólo tenéis que cumplir la nueva misión secundaria **"El artefacto mágico"**. Lograrlo no es difícil, y la clave está en seguir atentamente las pistas que encontramos en cierto libro de la posada de Akkala sur...



Sólo se puede establecer un único portal de teletransporte a la vez, por lo que debéis tener cuidado al utilizarlo.

Máscara Kolog

Hallar las 900 semillas Kolog es uno de las tareas más difíciles del juego, ya que la mayoría de ellas están realmente bien escondidas. ¡Pero no desesperéis! Gracias a este DLC, y a la misión secundaria "La máscara singular", ahora vais a contar con una gran ventaja: la **Máscara de Kolog**. Este simpático complemento, además de otorgar a Link un aspecto molón a tope, oculta una **habilidad de lo más útil**: ¡vibra y emite sonidos cuando una de estas escurridizas semillas se encuentra cerca! Ya no hay excusas para aumentar el tamaño de nuestra alforja y hacer feliz a Obab.



La máscara Kolog no nos indica el lugar exacto donde se encuentran ocultas las semillas, pero sí nos ayuda mucho a acotar las zonas en las que hay que buscar.

VESTUARIO EXCLUSIVO

Cuatro de las misiones secundarias que se incluyen en este DLC esconden cofres con un contenido muy especial: ¡Nuevos atuendos para Link! Pero atentos, no sólo son muy molones, también nos otorgarán habilidades muy especiales...

MÁSCARA MAJORA

¡Que el influjo de la Luna os proteja! Bueno, eso y esta mítica máscara, que tiene como propiedad principal hacer que Link **pase desapercibido** entre los enemigos. Al llevarla, la mayoría de ellos se acercarán pero no atacarán. Eso sí, cuidado, ya que si lo hacemos nosotros se acabará el chollo.

ATUENDO DE TINGLE

"¡Tingle, Tingle! Kurulín... ¡PA!" Vestir a Link como el excéntrico hyliano es la recompensa que nos espera si encontramos los 3 cofres adecuados. Cada prenda (gorro, camiseta y mallas) posee **5 puntos de defensa.** Y si llevamos el atuendo completo seremos capaces de ir **más rápido de noche.**

CASCO MIDNA

Midna, el inolvidable personaje de Twilight Princess, nos manda un regalo genial: ¡su inconfundible casco! Encontrar el cofre en el que se oculta requiere de cierto ingenio. Pero, cuando lo consigáis, podréis disfrutar de un aspecto único... y de una **resistencia especial a los ataques ancestrales!**

ARMADURA DE ESPECTRO

Directamente desde Phantom Hourglass y Spirit Tracks, llega esta imponente armadura de tres piezas. Para hallarla hay que seguir cierta misión, en la que debemos seguir pistas hasta dar con tres cofres distintos. ¿El premio? Un considerable **aumento del poder ataque** de Link.



Nuevos Desafíos

Vale, sacar el máximo partido a nuestra partida está muy bien, pero... ¿Y qué hay de lo nuevo? Tranquilos, que en este primer DLC también vais a encontrar bastante contenido que os hará ver el reino de Hyrule desde una perspectiva distinta... ¡Y aún más exigente!

Modo Experto

Amantes de los retos, bienvenidos. Si Breath of the Wild ya destacaba por su elevada dificultad, ahora la cosa se pone seria de verdad. Y es que este nuevo modo, que crea una partida aparte y nos obliga a empezar de cero, está **pensado para hacernos sufrir** de verdad. El desarrollo es casi idéntico al del juego "normal", pero los enemigos tienen mucho más nivel desde el principio. Y no sólo eso, también nos detectan antes, son capaces de recuperar la energía y ocupan nuevas zonas: nosotros nos hemos topado con un centaleón... ¡cuando sólo teníamos una rama de árbol!

Los bokoblins rojos desaparecen para dejar paso a los, más duros, azules o plateados.



Hay un nuevo subjefe: el centaleón dorado. Es el enemigo más complicado de todo el juego.



A veces encontramos plataformas flotantes repletas de monstruos. ¡Ni en al aire nos dejan!

El Santuario de la Espada

La Espada Maestra volverá a brillar con todo su esplendor tras superar este reto. Pero os adelantamos que no será sencillo. Superar **45 niveles**, divididos en 3 "bloques" de dificultad, es el precio que hay que pagar para conseguir que el mítico acero suba su ataque a 60 y no entre en letargo. Al acceder al santuario, Link debe dejar atrás todas sus pertenencias. A partir de ese momento le toca afrontar **pequeñas mazmorras de dificultad creciente**, usando sólo el equipo que vaya encontrando. Por si fuera poco, sólo se puede grabar la partida tras cada "bloque" de niveles... ¡Sólo para héroes!

Para entrar al nuevo santuario tendremos que devolver la Espada Maestra a su pedestal.



Se divide en tres niveles: básico, intermedio y avanzado. Empezamos sin armas ni objetos.



Todas las mecánicas aprendidas durante la aventura se concentran aquí. ¡Usadlas bien!

Valoración

Esta primera parte del DLC sirve de aperitivo a "La Balada de los Elegidos", la esperada ampliación de la historia que llegará a finales de año. ¡Pero es un entrante de lo más apetitoso! Su ingrediente estrella es el dificilísimo modo Experto, que nos da una buena razón para empezar de nuevo la aventura ¡Ahí es nada! El resto del menú se compone de geniales añadidos que exprimen aún más nuestra odisea personal en Hyrule. De entre todos, destaca el Santuario de la Espada, que logra concentrar en 45 salas toda la grandeza y profundidad de este increíble juego. ¡Ya queremos más!





Splatoon 2

Género **Shooter**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-8**
Precio **59,99 €**
www.nintendo.es

7

Argumento

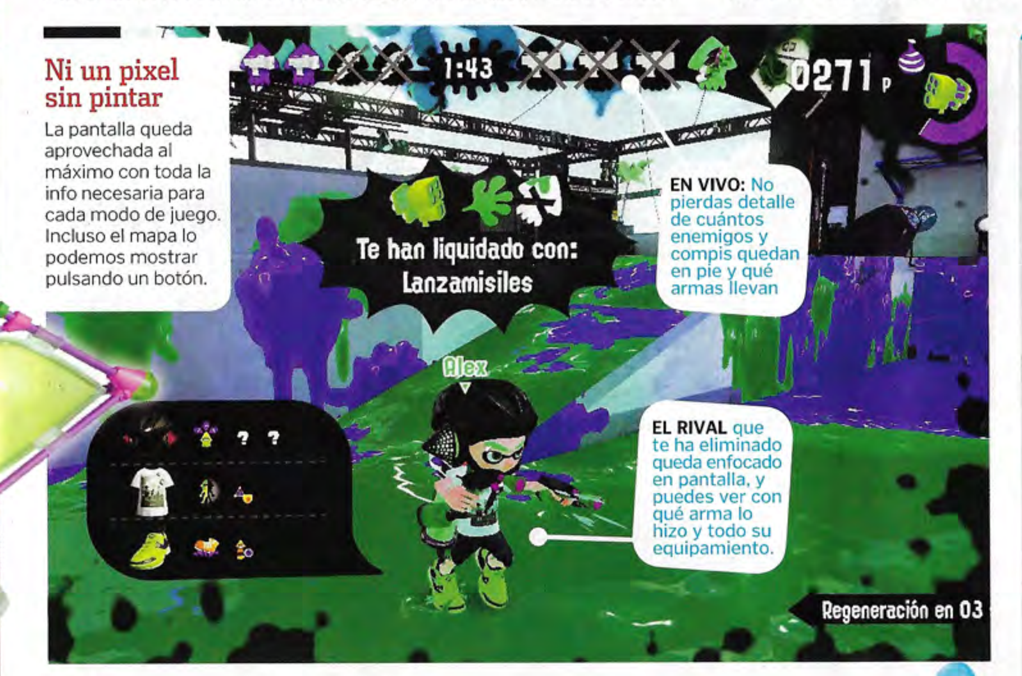
Los Inklings, una extraña raza de calamares capaces de adoptar forma humana, se baten en duelo en frenéticas batallas de tinta por la supremacía del territorio. Una vuelta de tuerca al género con el inconfundible sello de Nintendo.



Diseña tu propio Inkling. No sólo eliges si quieres ser chico o chica. Podrás cambiar en cualquier momento de tono de piel, color de ojos y hasta de peinado.



Hasta que no alcancemos el nivel 10 en los combates territoriales, no tendremos derecho a inscribirnos en los competitivos, así que... ¡A pintar!



Ni un pixel sin pintar

La pantalla queda aprovechada al máximo con toda la info necesaria para cada modo de juego. Incluso el mapa lo podemos mostrar pulsando un botón.

EN VIVO: No pierdas detalle de cuántos enemigos y compis quedan en pie y qué armas llevan

EL RIVAL que te ha eliminado queda enfocado en pantalla, y puedes ver con qué arma lo hizo y todo su equipamiento.

Por fin ha llegado el momento, ¡los Inklings están de vuelta! Hace ahora 2 años que estos calamares humanoides irrumpieron en Wii U y, sin más munición que su propia tinta, se abrieron hueco entre los gigantes del género. Aquella primera entrega cosechó premios por todo el mundo, enamoró a la crítica y, sobre todo, encandiló a todos los poseedores de una Wii U, que vimos una increíble nueva saga nacer en ella. Un pabellón bien alto para una secuela... que estos personajes tan especiales han sabido de sobra conquistar. **Splatoon 2 mantiene la esencia del original,** y nos brinda una experiencia aún más completa, gracias a unos ajustes y añadidos que rizan el rizo hasta casi la perfección. El atractivo principal sigue estando sin duda en el multijugador, y en este aspecto aprovecha al máximo todo el potencial social de Switch. Su frenético modo online recibe por fin el chat de voz tan demandado por los fans, y su multijugador local adquiere esta vez unas dimensiones

SPLATOON 2 FORMA, JUNTO A ZELDA BREATH OF THE WILD Y MARIO KART 8 DELUXE, UN PODIO ENVIDIABLE EN SWITCH.

¡El shooter de Nintendo aterriza en Switch!

Ya teníamos el Kart para las carreras, Zelda en las aventuras, o Smash Bros. para la lucha, entre otros muchas sagas campeonas de su género (amén de las plataformas). Hace un par de años tocó ir a por los shooter y fue a través de unos... ¿calamares? En una genial vuelta de tuerca a uno de los géneros más trillados (y con más juegos clónicos) apareció de la nada esta divertidísima saga que, sin necesidad de derramar una gota de sangre, ha conseguido alcanzar la élite de los juegos de disparos. ¡Viva la pintura!



En equipos de 4, nos enfrentamos por el control del escenario a base de tinta.



El nivel de detalle en esta entrega es aún mayor, y luce unos gráficos geniales.



Al principio cuesta, pero en seguida te haces a pulsar un botón para ver el mapa.

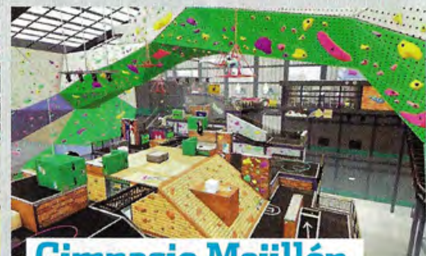
Allá donde fueres, pinta lo que vieres.

La primera entrega se estrenó con tan sólo 5 escenarios que, a base de constantes actualizaciones gratuitas, llegaron a convertirse en la friolera de 16. Esta edición arranca con nada menos que 10 distintos (2 de ellos exclusivos de Salmon Run), y con promesa de, al menos, un año de actualizaciones... ¡A cuántos vamos a llegar!



Barrio Congrio

Escenario ancho con una zona central que propicia grandes enfrentamientos. No hay una ventaja clara según el arma.



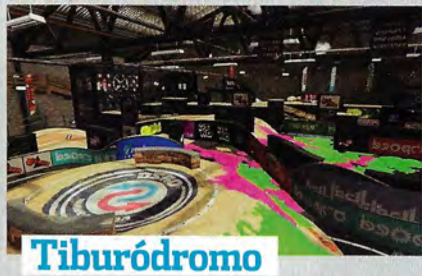
Gimnasio Mejillón

Mucha barrera tras la que esconderse y muchos desniveles. Digamos que llevar aquí un rodillo no es la mejor idea.



Auditorio Erizo

Otro escenario polivalente en el que ningún arma tiene una ventaja clara. Mucho campo abierto, así que vigila tu espalda.



Tiburódromo

En este circuito de BMX los rodillos se ponen las botas. La misión de los pistoleros será amargarles la existencia.



Instituto Coralino

Con una zona central muy amplia y abierta, los Inklings más intrépidos serán blanco fácil para los astutos cargatintas.



Astillero Beluga

Zonas altas para cargatintas, pero poco espacio abierto donde localizar blancos. Lo mejor es moverse rápido y sorprender.



Torres Merluza

Los cargatintas frenan el ascenso rival desde la base, los rodillos pintan calle abajo y los lanzatintas dan espectáculo.



Puerto Jurel

Con callejones estrechos y esquinas tras las que acechar, la victoria será para el que mejor domine las distancias cortas.



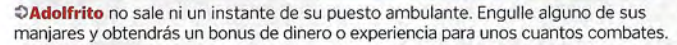
Bahía deriva

Nuevo escenario para las incursiones de los Inklings a las órdenes de Don Oso S.A. ¡El Salmon Run también se actualiza!

Fieles a sus costumbres

Desde el principio han querido dejar claro que los constantes añadidos al juego van a seguir estando presentes en la saga. En el último Splatoon Direct ya pudimos ver algunas nuevas armas en desarrollo, y se mostraron de pasada estos dos nuevos escenarios... ¡Benditas actualizaciones gratuitas!

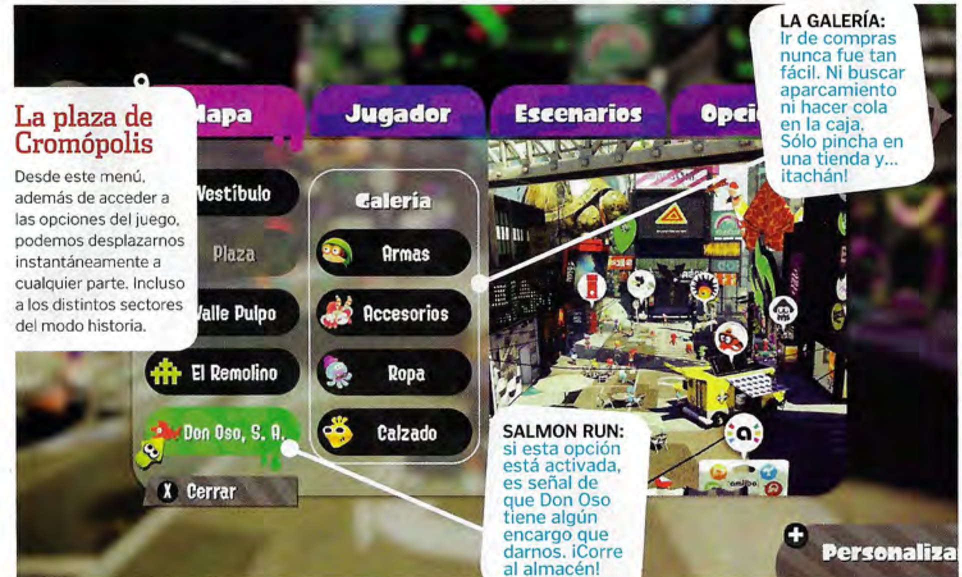




Adolfrito no sale ni un instante de su puesto ambulante. Engulle alguno de sus manjares y obtendrás un bonus de dinero o experiencia para unos cuantos combates.



El Remolino es como el salón recreativo de tu barrio. Llama a tus amigos y organiza unas bestiales partidas locales hasta para 8 participantes a la vez... ¡¡ocho!!

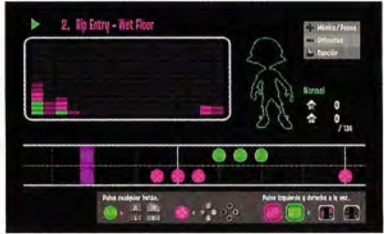


La plaza de Cromópolis

Desde este menú, además de acceder a las opciones del juego, podemos desplazarnos instantáneamente a cualquier parte. Incluso a los distintos sectores del modo historia.

LA GALERÍA: Ir de compras nunca fue tan fácil. Ni buscar aparcamiento ni hacer cola en la caja. Sólo pincha en una tienda y... ¡tachán!

SALMON RUN: si esta opción está activada, es señal de que Don Oso tiene algún encargo que darnos. ¡Corre al almacén!



Jibia FM 2 es el minijuego de la plaza al estilo Guitar Hero... con hasta 42 temas desbloqueables.



Habla con otros Inklings en la plaza y podrás encargarle a Enrizo algo de lo que lleve puesto.

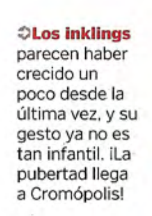
épicas, al poder organizar partidas de hasta 8 Switch en plena calle. ¡El pique está servido!

Disparos a lo Nintendo

Definitivamente, Splatoon 2 no es un shooter al uso. Lejos del sello clásico del género, **la violencia pasa totalmente a un segundo plano**, dejando su sitio a un baño de color y fantasía que se mantiene en perfecto equilibrio con la competitividad y el frenetismo de los mejores juegos de disparos. Atacar al contrario se convierte de hecho en algo secundario, siempre en pos de ayudarnos a lograr el objetivo principal, que varía dependiendo del modo en el que juguemos. En los combates territoriales, la modalidad preferida de nuestros queridos inklings, el objetivo es tan simple como ser el que más suelo haya pintado de su color al finalizar el

HORAS DE ONLINE GRATIS PARA PROBARLO, 1 AÑO DE "UPDATES" GRATUITOS, 2 AÑOS DE SPLATFEST... ¡VAYA CHOLLO!

crono. Tres minutos de puro frenesí con los que nunca acabamos conformes... ¡siempre queremos una partida más! Y lo mismo pasa en los combates competitivos, donde ya sea por ser el primero en llevar el Pez Dorado hasta la meta, por proteger el control de la torre hasta el final de su recorrido, o por ser el equipo que más tiempo domine la zona marcada, la lucha por la victoria es tan divertidamente adictiva que hace que nos sea casi imposible decidir el momento



Los inklings parecen haber crecido un poco desde la última vez, y su gesto ya no es tan infantil. ¡La pubertad llega a Cromópolis!

Nuevo modo: Salmon Run

Este modo online cooperativo es una de las principales novedades de esta secuela. Nuestra misión será soportar bloques de 3 oleadas de enemigos mientras recolectamos caviar rojo. Sustancia que obtenemos al atacar a los salmónidos comunes. Luego están los alevines dorados, que son ya otra historia. Para conseguirlos, hay que eliminar a los grandes salmónidos, una especie de jefes finales con hasta 8 subespecies distintas, cada una con sus ataques y sus puntos débiles. A mayor colecta, mayor recompensa, así que... ¡A salmonear se ha dicho!



No siempre hay Salmon Run. Si el almacén está cerrado... hay que esperar.



Tendrás tres opciones: equipo al azar, equipo entre amigos, o con chat de voz.



Todos para uno, y un alevín dorado para cada uno. ¡Trabajando en equipo!



¡Salva a los compañeros caídos! Si caéis todos, la partida habrá acabado.



No te desvíes del objetivo, que no es otro que introducir los alevines dorados en la nasa pesquera. ¡A por los grandes!

El Splatfest World Premiere 2017 ha sido un éxito de participación, y ha servido como prueba de fuego para el modo online. Ha sido maravilloso: nada de lag, caídas en combate o desconexiones. Si esto es lo que nos espera con todo el online de Switch... ¡genial!





Creando el equipamiento definitivo

Por un módico precio, Enrizo retira los potenciadores de la prenda que elijamos. Cuando acumulemos varios del mismo, lo podremos reasignar a nuestro antojo.





de soltar el mando. El sello Nintendo está presente en cada gota de tinta que disparan estos calamares, que en tan sólo dos años de existencia han ganado un carisma a la altura de los grandes... ¡Incluso aparecen ya en Mario Kart!

Trabajo en equipo

La estrategia de equipo es fundamental en todas las variedades del multijugador. Ya puedes ser un crack mundial de los que causa 20 bajas por minuto, que si vas por libre y a tu rollo tu equipo no ganará una sola ronda. Dicha necesidad es la razón para una de las principales novedades de esta saga: ¡estrenamos chat de voz! Ahora ya no tenemos excusa para no ponernos de acuerdo con nuestros compis. Podemos trazar estrategias, como que los rodillos se hinchen a pintar mientras los más killers del equipo les hacen de guardaespaldas, o marcarnos una ruta a seguir para el portador del Pez Dorado y que el resto se dedique a limpiar de enemigos el camino. Esta nueva herramienta puede ser determinante, y un buen uso de la misma hará sin duda que tu equipo marque la diferencia en el campo de batalla.



Mando pro o Joy-Con

Tú decides. Este Splatoon puedes jugarlo donde, cuando y como quieras.

TAN SENCILLO QUE MOLARÁ A TODOS, PERO LO BASTANTE COMPLEJO COMO PARA QUE SE NOTE QUIEN ES EL MÁS JUGÓN.



EL POTENCIADOR original de la prenda es el único que no podemos retirar. Sólo los desbloqueables son susceptibles a esta técnica de Enrizo.

Gracias a esta novedad podremos lucir la indumentaria más molona, sin tener que renunciar a mejores potenciadores.



¡Juega en equipo! Si te dedicas a ir por libre, por mucho que pintes, y muchas bajas que causes...

Esta entrega incluye además un nuevo modo "Torneo", en el que podemos crear nuestro propio equipo entre 2 o 4 amigos, y llevarlo a lo más alto del ránking mundial. Novedad que se une al ya famoso modo Salmon Run, en el que por primera vez nos enfrentamos de manera cooperativa a la CPU en equipos de 2, 3 o 4 Inklings.

Apto para novatos

Con un sencillo y obligatorio tutorial de inicio, se nos introduce al manejo del juego, de forma que nos familiaricemos rápido con sus controles. Aquí el giroscopio está activo y manejamos el punto de mira mediante **un control por movimientos que va mucho mejor que en la primera parte**. Al finalizar este pequeño escenario y llegar a Cromópolis, ya podemos cambiar a controlar la mira con el stick derecho y ajustar la sensibilidad del mismo, pero es una buena manera de obligar a que los más clásicos y reacios a tener que mover el mando al menos lo prueben. El resto no puede ser más sencillo: con un gatillo disparamos (tinta) y con el otro pasamos a bucear en modo calamar para movernos más rápido y rellenar el depósito. Un botón de salto, otro para mostrar u ocultar el mapa, y otro para centrar la vista.

Tenemos nueva pareja artística

Como en su día lo hacían las Calamarciñas, esta temporada son las Cefalopop las encargadas de dar el boletín de noticias al inicio de cada franja. En esta ocasión los escenarios cambian cada 2 horas, y no cada 4 como pasaba en la anterior entrega, por lo que las Cefalopop serán aún más vistas que sus predecesoras.



Al estilo de las Calamarciñas, nos presentan las sedes a golpe de chiste.



Si las Cefalopop lo anuncian, quiere decir que en esta franja hay Salmon Run.

¡Hasta que la tinta aguante!

El principal fuerte de Splatoon 2 es sin duda su potente online. Nada más entrar en el vestíbulo, y arrancar el primer combate territorial, el juego nos atrapa y caemos presa de ese factor de diversión que le dan sus combates de tres minutos. Si pierdes, piensas que te ha faltado poco, si ganas... ¡¿cómo vas a parar en racha?!



El lobby se llena en nada, y apenas da tiempo ni a ir al baño entre batallas.



Espera... ¿Los competitivos no se abren hasta el nivel 10? ¡A por ello!





➲**En el modo historia** no todo es disparar y avanzar a base de chorros de tinta. El camino está lleno de pequeños puzles que tendremos que superar para sortear los obstáculos y seguir avanzando.





➲**¡Supersalto!** Desde el menú del modo historia puedes viajar a los puntos que ya hayas visto.



➲**El regente de la Armería Todotinta,** nos va surtiendo de nuevas armas durante todo el modo historia. Dándoles un buen uso, lograremos desbloquearlas para poder comprarlas luego en su tienda. ¡Jairo es un hacha de los negocios!

Variedad para todos los gustos y colores... sobre todo colores.

Parece increíble como de una base tan simple como desplazarte y disparar, han sido capaces de dotar al título de una variedad de modalidades tan rica y diferenciada. El modo historia apenas parece el mismo juego que el multijugador, e incluso dentro de éste, la variedad es exquisita. Tan pronto estamos pintando el suelo, como nos encontramos protegiendo un arma hasta una meta concreta. Y Salmon Run es la guinda... ¡pedazo de cooperativo online!



➲**El modo historia** es mejor y más grande que el anterior ¡Ánimo Agente 4!



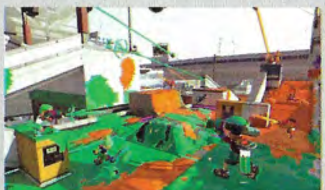
➲**Combates territoriales:** gana el que más suelo tenga pintado de su color.



➲**Pez Dorado:** hazte con este poderoso arma y pórtala hasta la base del rival.



➲**Torre:** súbete a ella y defiéndela con uñas y tintas hasta llegar a la meta.



➲**Pintazonas:** marca el área delimitada y que no entre ni una gota de tinta rival.



➲**Salmon Run:** resiste ante hordas de enemigos y consigue tu recompensa.



➲**Torneo:** Forma tu equipo de 2 o 4 amigos, y lucha por llegar a lo más alto.



➲**Remolino:** Organizas partidas locales de hasta 8 participantes ¡Qué locura!





Hazte un selfie con tu amiibo y éste recordará los ajustes y el equipamiento que lleves en ese momento.



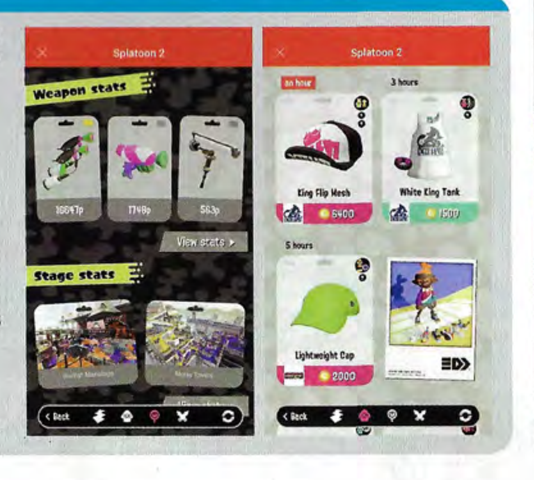
Los consejos de Justino nunca están de más, pero no le grites, que lo desvelas, hombre...



¡Hasta la ropa sube de nivel! juega con una prenda para desbloquear sus potenciadores.

Splatnet 2

La nueva app de Nintendo para smartphones es una auténtica revolución. Desde ella podremos comprar equipamiento y armas, analizar nuestros últimos 50 combates, saber qué sedes estarán disponibles en las próximas horas... ¡y tener chat de voz! Una joya de app que nos mantendrá en Cromópolis aún sin estar jugando.





Ganar experiencia, y subir de nivel, nos va desbloqueando nuevos modos de juego y nuevas armas. Cuanto más pintes, más experiencia...

SPLATOON ES A LOS DISPAROS LO QUE MARIO KART A LAS CARRERAS, Y SMASH BROS. A LOS JUEGOS DE LUCHA.

Este último evitará que más de uno se tuerza la espalda, o lo veamos dando vueltas sobre sí mismo intentando volver a mirar al frente. Hay aún otro par de acciones clave que a muchos se les pasa usar: el arma secundaria y el arma especial. Se le pilla el truco rápido, pero para que nadie se aburra, la sala competitiva no se abre hasta el nivel 10.

Un sueño recién pintado

Splatoon 2 es la secuela perfecta, con añadidos que parecen directamente elegidos por los fans del primer título. **Chat de voz, cooperativo, competición por equipos, y lo más importante... ¡en cualquier parte!** Esta joya tecnológica llamada Switch es la excusa perfecta para sacar nuevas entregas de cada saga de éxito, dadas las increíbles posibilidades que ofrece. Si además son tan ricas y cargadas de novedades como ésta... el éxito está asegurado. Y es que Splatoon y sus adorables inklings son ya como de la familia, y esta edición no hace más que convertirlos, así de rápido, en una saga ya consagrada.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Frescos, agradables y con una fluidez que corona el show.

Diversión ★★★★
Sin duda, su punto fuerte. Te atrapa y no te suelta. ¡Brutal!

Sonido ★★★
Potente música rockera, y espléndidos efectos de sonido.

Duración ★★★★
Sólo el online ya es infinito, más modo historia y updates gratis.

El online. La cantidad de escenarios y modos. Su jugabilidad. El Salmon Run.

Se echa de menos el mapa en las manos. No poder cambiar de arma entre partidas.

Nuestra opinión

Más y mejor. La secuela que había que hacer.
Respetando la fórmula que trajo el éxito a la primera entrega, y con añadidos ideales, Splatoon 2 es una joya que debería habitar el hogar de todos los poseedores de una Nintendo Switch.

Te gustará...

Más que... Splatoon (Wii U)

Y más que... CoD: Black Ops II (Wii U)

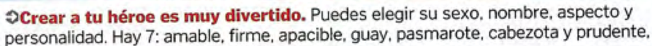
Total

94


Un pollo asado... con patatas a lo pobre... bien de grasa...


¡te llevarás un buen chasco!
Gran Sabio
Alon





Crear a tu héroe es muy divertido. Puedes elegir su sexo, nombre, aspecto y personalidad. Hay 7: amable, firme, apacible, guay, pasmarote, cabezota y prudente.



Los oficios, o clases, marcan las habilidades de cada Mii. El guerrero es muy fuerte, el hechicero lanza poderosos hechizos, el chef cocina platos curativos...

Miitopia

La aventura más alocada, en manos de tus Mii.

EL DATO

En la eShop están disponibles el propio juego, una app que monta tráilers y una completa y genial demo.

NINTENDO 3DS





Género **Rol**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
Un mago oscuro ha robado los rostros a los pacíficos habitantes de Miitopia. ¡Ahora les toca a ellos dar la vuelta a la situación! Que se vaya preparando el mago, que otra cosa no, pero cara tienen un rato...

El mundo de Miitopia está en peligro. Atrás quedaron los tiempos en los que los Mii vivían en paz y armonía. Ahora, un señor oscuro, que se hace llamar Archimago, ha irrumpido en esas coloridas tierras para sembrar el caos. No se le ha ocurrido otra manera de hacerlo que robando las caras a la mayoría de habitantes... ¡para ponérselas a peligrosos monstruos! Ya tenemos montado el lío...

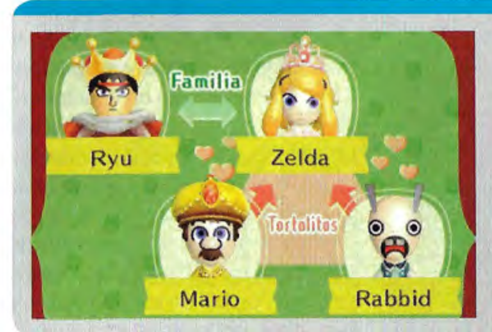
Una aventura de todos

Arropado por este sencillo argumento arranca un juego de rol que, os aseguramos, no tiene nada de convencional. Primero, porque **sus mecánicas mezclan un buen número de géneros**, y segundo, porque todos los papeles protagonistas se pueden elegir libremente. ¡La imaginación es el único límite! El primer "casting" que debemos dirigir es el del héroe principal. A través de un sencillo menú podemos, o bien importar nuestro Mii favorito, o crear uno desde el propio editor de la consola. Una vez que lo tenemos, el (o la) pobre se encontrará, sin comerlo ni beberlo, con un "marrón" importante: ¡ser el encargado de vencer al Archimago y recuperar todos los rostros!

Por suerte, una misteriosa deidad contacta con nuestro inexperto aventurero, y le concede el don de elegir un oficio. En un principio, hay 7 disponibles, y van desde el clásico guerrero, muy ducho con la espada, a otros mucho más originales. Cantante o chef, por ejemplo, son otras dos de las divertidas "profesiones" que podemos elegir, y que marcan las habilidades en combate de nuestro héroe. Este proceso debemos ➲



LOS PERSONAJES CAMBIAN EN CADA PARTIDA. ¡NUESTROS Mii APARECEN SIEMPRE DONDE MENOS LO ESPERAS!



El Reparto

Todos los personajes clave pueden personalizarse. Escogemos entre nuestros Mii, los de Miitomo, los de Tomodachi Life, los de un amigo, por QR o los de la central de Mii. Para saber cómo funciona, baja la app gratuita "Miitopia: ¡Se buscan actores!" de la eShop, o la propia demojugable.

Las posadas

La mayor parte de la gestión del grupo se lleva a cabo en estos establecimientos. Están situados entre fase y fase y resultan fundamentales. Además de servirnos para recuperar por completo la salud y la magia, sus servicios son mucho más completos. ¿Necesitáis comprar equipo nuevo? ¿Queréis mejorar las habilidades algún Mii en particular? Pues en ellas es posible hacer todo eso y mucho más. Ah, y quizás lo más importante, en sus habitaciones "surge la magia" de las relaciones entre los miembros de nuestra pandilla. Vamos de visita a una de estas posadas y os enseñamos cómo funciona. iPasen y vean!



Repartir habitaciones es la primera tarea. iElige bien a quienes pones juntos!



Los eventos son automáticos y los Mii deciden como conocerse mejor.



Repartir comida sirve para mejorar las habilidades. iCuidado con sus gustos!



Ir de compras (ropa y armas) es una de las actividades preferidas de los Miis.

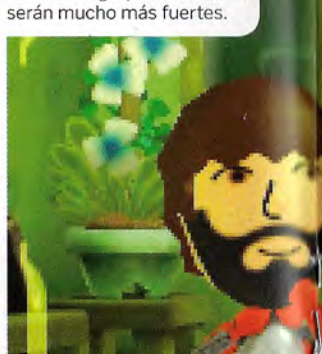


Una ruleta, y "piedra, papel o tijeras", son dos minijuegos que dan premios.



El Archimago es el causante del mal en Miitopia. Seguir sus pasos es la única oportunidad de vencerle. Eso sí, nos vamos a tener que "partir la cara" con muchos monstruos...





¡Viva la amistad!

Según viven aventuras juntos, los Mii se van conociendo mejor. Si forman un grupo sólido serán mucho más fuertes.



repetirlo con el resto de amigos que, pronto, deciden acompañarnos, y que ya no se separarán de nuestro lado. iPor fin parece que hay una oportunidad de vencer!

De Verdalia al cielo

La aldea de Verdalia es el primer lugar que visita nuestra recién formada pandilla. Allí, y desde una perspectiva lateral, debemos hablar con todos sus habitantes. Estas **pequeñas fases de investigación libre**, que se repiten en el desarrollo, sirven de anticipo a los niveles principales. En todos ellos, nuestro grupo avanza de forma automática y, mientras no suceda nada, nosotros sólo nos limitamos a disfrutar de las ocurrentes frases que van soltando los Mii en su recorrido. Pero claro, no todo iba a ser tan fácil, y estas fases, de unos 5 minutos de duración, están siempre plagadas de sorpresas. Por un lado, surgen combates aleatorios y, por el otro, situaciones que nos obligan a actuar. Elegir qué camino tomar en un cruce o ver como un Mii halla un objeto en el suelo son las más habituales, por lo que la interacción es mínima en este sentido. Todo es bastante "automático", incluido cuando conocemos a un nuevo personaje dispuesto a unirse a nosotros. Tras superar cada nivel, éste



Mejor con amiibo

El juego es compatible con una gran cantidad de amiibo. Usarlos nos otorga objetos y trajes exclusivos. iPrueba con todos los que tengas para ver sus efectos!

EL AVANCE ES AUTOMÁTICO EN LA GRAN MAYORÍA DE FASES DEL JUEGO, POR LO QUE LA SENCILLEZ ES MÁXIMA.





De ser colegas... ¡a lo que surja! Las relaciones de nuestro grupo pueden evolucionar de muchas maneras.



La comida se encuentra al azar por el camino, pero también se obtiene al vencer a monstruos.

Relaciones

Establecer lazos entre los miembros de nuestra pandilla es muy importante. En muchas ocasiones suceden eventos cruciales entre diferentes Mii, lo que hace que su afinidad crezca... o disminuya. Hay que estar siempre muy atentos a la personalidad de cada uno de ellos, ya que lo mejor es que evitemos al máximo los conflictos... y los hay.



Los regalos son una buena forma de socializar... ¡siempre que acertemos con ellos, claro!



Los diálogos nos ayudan a conocer el estado de ánimo de cada integrante de la pandilla. ¡Algunos son realmente desternillantes!

quedará disponible desde el mapa (a lo Super Mario Bros.), pero si lo que hacemos es avanzar, el grupo siempre llega a su lugar preferido...

¡Qué pasada de posada!

Las relaciones entre nuestros Mii evolucionan con el paso de la aventura. Y el mejor sitio para que se conozcan son las posadas. Nada más llegar a una de ellas, nuestra primera tarea es ubicarlos por parejas en las distintas habitaciones. Al hacerlo, fomentamos que la confianza entre los compañeros aumente, ya que irán hablando entre ellos y conociéndose. Para incrementar aún más este nivel de afinidad, podemos también comprarles regalos (como armas y vestimentas) o alimentarles con sus platos favoritos. Tejer con mimo una red de amistad sólida es muy importante, ya que, cuanto mejor se llevan entre sí dos Mii, más se apoyarán en todo momento, y más habilidades de combate aprenderán de forma automática. Eso sí, hay que tener en cuenta que los Mii también poseen su libre albedrío, por lo que a menudo nos sorprenden con acciones de "cosecha propia". Algunas de ellas estrecharán lazos entre ciertos personajes... ¡pero a la vez provocarán celos en otros! Controlar en todo momento el grado de afinidad en el equipo es vital. De hecho, a veces nos veremos obligados incluso a evitar que dos Mii estén al mismo tiempo en nuestro grupo (compuesto por 4 integrantes), ya que



Los gustos de cada Mii son únicos. A algunos les encantan unos platos que otros odian. ¡Trata de conocerlos bien!



Un intuitivo mapa sirve para desplazarnos entre los distintos niveles. Al superarlos creamos nuevos caminos, algunos de ellos con jugosas recompensas.



Cumplir misiones es la única manera de acceder a nuevas zonas. Por ejemplo, debemos recuperar las caras de unos habitantes o ayudar a un Rey en apuros.

ELEGIR RUTA es posible en ciertas fases. Tras superarlas, se nos permite volver al principio y explorar el otro camino. ¡Mejor así!

EL AVANCE ES AUTOMÁTICO en la mayoría de niveles. Los Mii sólo se detienen a luchar, o cuando algo llama su atención.

LOS EVENTOS surgen de forma inesperada. A veces los Mii se topan con otros personajes, hallan objetos perdidos...

DECIDIR QUÉ HACER en cada caso no es una tarea fácil. Y es que, a veces, la curiosidad puede darnos recompensas... ¡o matar al gato!

Un rey y una princesa tienen un papel muy importante en la aventura. ¡A ver qué cara "se les queda" cuando los conozcáis!

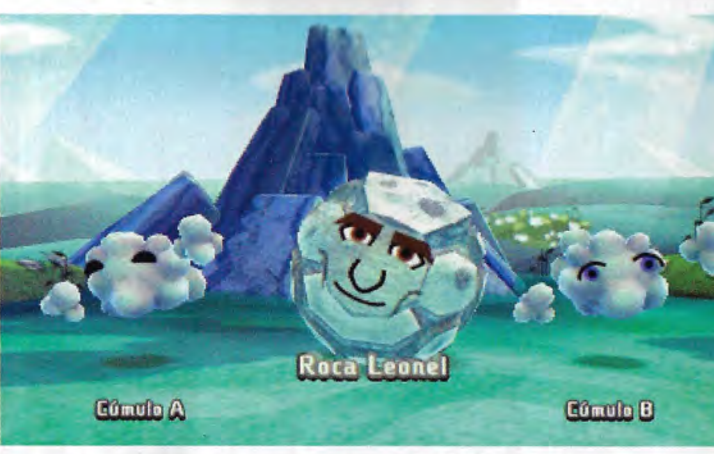
podrían crear mal rollo entre los demás... ¡y hasta perjudicarse entre sí en mitad de un combate!

Lucha de afinidades

La principal particularidad del sistema de combate es que nosotros sólo manejamos directamente a nuestro héroe. El resto de los Mii del grupo, cuando es su turno, deciden qué hacer por sí mismos. Así, mientras nosotros podemos decidir si atacar o utilizar una habilidad especial u objeto específico, nuestros compañeros hacen lo propio cuando les toca. Y es aquí donde entra en juego el sistema de afinidad. **Cuanto mayor es el nivel de la relación entre los Mii, mejores decisiones toman** y sus habilidades están más desarrolladas. Es un







Las actitud de los Mii depende de su nivel de afinidad, y siempre apoyan más a aquellos con los que se llevan mejor. Hacen cosas como curar a un compañero, animar al grupo, o incluso interponerse ante un ataque. ¡Qué bonito!

Luchando a "Mii" lado

Los combates surgen de forma aleatoria. En ellos sólo podemos controlar directamente a nuestro Mii. El resto del grupo actúa de forma automática, aprovechando siempre sus habilidades al máximo. Por eso, siempre hay que armar a la pandilla con el mejor equipamiento posible. ¡Nunca sabemos cuándo van a salvarnos el pellejo!



LOS COMBATES SON POR TURNOS, PERO EN ELLOS SOLO MANEJAMOS A NUESTRO HÉROE. ¡EL RESTO ACTÚA POR SÍ MISMO!

formato que, de entrada, sorprende, ya que provoca una increíble variedad de situaciones, y da una buena sensación de inmersión en un mundo vivo. Sin embargo, como con el resto del juego, pronto acusa una enorme falta de libertad. ¡Si hasta existe una opción para que los combates sean totalmente automáticos! Desde luego, queda patente que el objetivo era el de crear **un RPG divertido y accesible para todo tipo de jugadores**. Y el caso es que Miitopia cumple ambas premisas a la perfección, con el extra de poner a nuestros Mii (llenos de amigos y familiares) de buenos y malos. El problema viene si eres fan de los juegos de rol "profundos". En este caso, la excesiva sencillez, y el abuso de mecánicas automáticas, hacen que Miitopia no suponga un verdadero reto en ningún momento. Si, por el contrario, buscas un título con el que iniciarte en este magnífico género, esta aventura no te va a decepcionar. Y es que Miitopia, como sus protagonistas, es pura alegría y buen rollo. ¡Y eso claro que nos encanta!

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆
Con la sencillez habitual de los Mii, pero graciosos a tope.

Diversión ★★★☆
Lleno de posibilidades, aunque algo repetitivo y facilón.

Sonido ★★★☆
Las melodías y efectos acompañan muy bien a la acción.

Duración ★★★☆
Reservaos entre 25 y 30 horas de vuestra vida para él.

Es un RPG para todo el mundo. La frescura de los Mii y su genial sentido del humor.

Se echa en falta más variedad en las fases. Todo es demasiado automático.

Nuestra opinión

Una divertida fórmula... con margen de mejora

La mezcla de Mii, relaciones sociales y elementos RPG, crean una aventura fresca y muy simpática. Eso sí, hemos echado en falta más variedad y libertad en general. ¿Quizás para el futuro?

Te gustará...

Igual que... Tomodachi Life

Menos que... Ever Oasis



Total

80





EL DATO

Lo ha desarrollado Arzest, el estudio detrás de Yoshi's New Island y Mario & Sonic en los JJOO Río 2016.



Tender puentes es sólo una de las tareas que cumplen los pikmin para que Olimar llegue a su destino. También pueden romper ladrillos o retirar obstáculos.



Lanzar pikmin a una plataforma puede convertirlos en un contrapeso. Eso permitirá al capitán hocotatiano llegar hasta una posición más elevada.

Hey! Pikmin

¡Los Pikmin invaden 3DS! ¿Te atreves a controlarlos?

NINTENDO 3DS





Género **Plataformas**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
El capitán Olimar debe recorrer, en busca de combustible, un planeta en el que se ha visto obligado a aterrizar. En esta tarea le ayudan los pikmin, unos seres que responden a todas sus órdenes.

El impresionante catálogo de 3DS cuenta con casi todas las series importantes de Nintendo, a las que se suma ahora Pikmin, coincidiendo **con el lanzamiento de New 2DS XL**. Pero este Pikmin es diferente a los que salieron para GameCube y Wii U; se trata de un spin off, un juego ambientado en el mismo universo que la serie principal, pero que se juega de forma diferente: en Hey! PIKMIN la estrategia se sustituye por una **aventura plataformera, llena de puzles y exploración**. Pero no os asustéis, que los cambios no eliminan la esencia de la saga y se mantiene su sentido del humor y el lanzamiento de Pikmin para ayudar al protagonista en su misión.

En busca del lustronio

El principio del juego es ya un clásico en la serie: el Capitán Olimar, que volvía a su planeta Hocotate, se encuentra con un cinturón de asteroides que dañan su nave. Consigue aterrizar en un inexplorado planeta, pero se ha quedado sin nada del lustronio que su nave utiliza como combustible. Ahora, Olimar debe explorar el planeta con la ayuda de sus habitantes, unas pequeñas criaturas que **responden al sonido de un silbato.** Gracias a los Pikmin, Olimar podrá resolver puzles, atacar a los enemigos y transportar objetos. Por suerte para él, el planeta está lleno de objetos extraños de los que puede extraer las 30.000 unidades de lustronio que necesita. Esos objetos forman parte de nuestro día a día: son tijeras, pilas, tuercas, gafas... pero Olimar no los conoce, y les pone nombres muy graciosos, además de añadirles descripciones delirantes.

La principal diferencia respecto a los otros juegos de la serie

SE MANTIENE EL SENTIDO DEL HUMOR TÍPICO DE LA SERIE. ESTE SPIN-OFF ENCAJA MUY BIEN EN LA PORTÁTIL.



Escondites

Además de los niveles principales de cada sector, en el mapa hay zonas secundarias y escondites. Aquí se ocultan niveles muy rápidos de bonus, y en ellos podemos recoger lustronio extra en un tiempo determinado, o resolver un pequeño puzle para alcanzar un objeto.



El parque Pikmin es una zona libre de peligros. Allí, los Pikmin que hayas ido recuperando, explorarán para encontrar más unidades de lustronio.



Algunos objetos son pesado y necesitamos un número determinado de Pikmin para que los puedan arrastrar hasta Olimar y así hacer que la nave los recoja.

LOS JEFES FINALES tienen movimientos bastante predecibles, pero no te confíes: una mala elección puede dejarte sin Pikmin.

LA INTERFAZ cambia según lo que suceda en pantalla, pero siempre informa de la vida que le queda a Olimar y de los Pikmin que llevamos.

EL LUSTRONIO se puede ir recogiendo también mientras avanzas por los sectores, aunque son cantidades muy pequeñas.

LOS PIKMIN que hay en el juego son los rojos (fuego), amarillos (electricidad), azules (agua), pétreos (fuertes) y los aéreos.

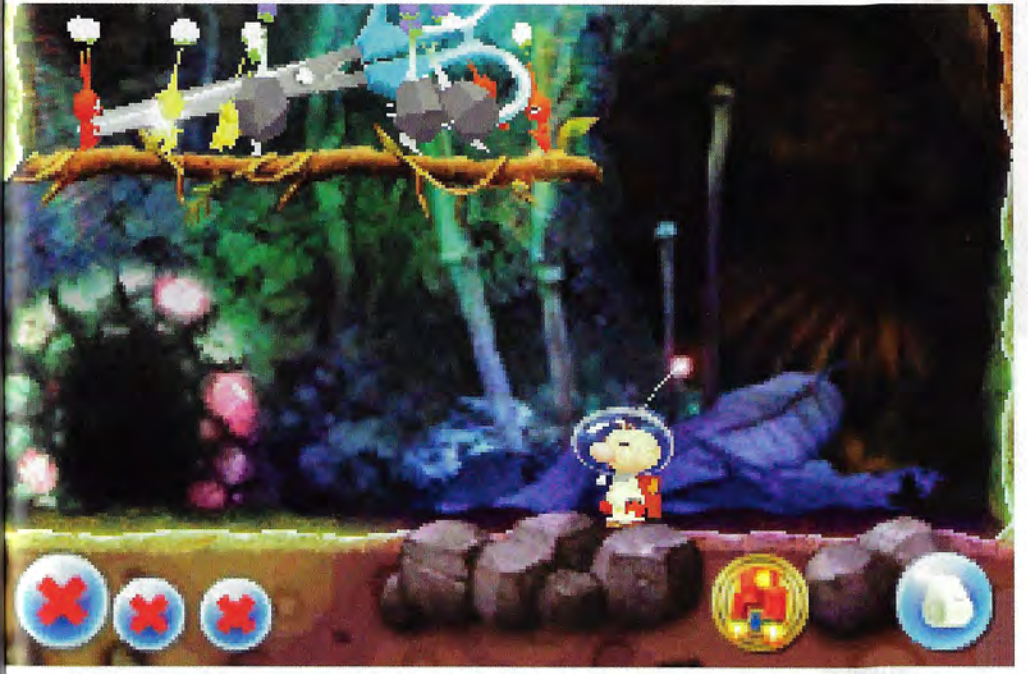
es que el juego ya no es en 3D, sino que ahora **nos desplazamos lateralmente,** en un desarrollo que consiste en llegar hasta el final de cada fase. Para ello, constantemente es necesario abrir un nuevo camino, encontrar la manera de acabar con un enemigo o superar un obstáculo... y ahí es cuando necesitamos a los Pikmin. **El silbato de Olimar los atrae hacia él** y luego el capitán sólo tiene que lanzarlos hacia el objetivo para que lo ataquen o muevan. En total, en este extraño planeta hay cinco tipos de Pikmin, cada uno con características muy diferentes, de modo que, aunque reducida, la estrategia sigue presente.

Los Pikmin no atacarán a los enemigos por sí mismos, pero no dudan ni un instante en seguir las órdenes del Capitán Olimar y acudir a su silbido.









El lustronio puede encontrarse en objetos que para nosotros son de uso cotidiano pero que para Olimar son desconocidos. El capitán hocotatiano les asigna un nombre y una función, y es divertidísimo ver lo que se le ocurre.

El mismo encanto

Los gráficos de la portátil no tienen la misma definición que Wii U, pero hay pequeños vídeos de presentación de cada tipo de Pikmin. En ellos, con el humor inocente típico de la serie, les vemos situaciones cotidianas de su día a día. Estas pequeñas criaturas siguen siendo totalmente encantadoras en cualquier plataforma.



HAY CINCO TIPOS DE PIKMIN Y CADA UNO CUENTA CON HABILIDADES ÚNICAS QUE NOS PERMITIRÁN AVANZAR EN LA AVENTURA.

Para nuevos viajeros

No es un juego difícil: nos va proporcionando lo que necesitamos, y el control es bien sencillo. Con el stick, o con los botones a modo de cruceta, movemos a Olimar, quien cuenta una mochila propulsora que lo eleva durante unos instantes. Para casi todo dependemos de los Pikmin, a los que lanzamos tocando en la pantalla. Debemos llegar hasta el final con el mayor número de objetos recogidos y Pikmin vivos, resolviendo puzles que nos obligan a darle más de una vuelta a las opciones. Si necesitamos ayuda, **podemos usar los amiibo** de la saga para recibir más criaturas, así como los de otras series (Mario, Splatoon o Animal Crossing) para obtener lustronio cuando los hallemos en los escondites. En definitiva, Hey! PIKMIN, **es tan divertido como las versiones de sobremesa**, pero con un desarrollo mucho más sencillo, para que cualquier tipo de jugador pueda pasárselo en grande con estas entrañables criaturas, al fin hechas tan pequeñas, que las podemos llevar en el bolsillo.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆

Normalitos, pero mueve bien a más de 20 personajes a la vez.



Diversión ★★★☆

Las fases son muy variadas, y se pasa el tiempo volando.

Sonido ★★☆☆

Las melodías de los jefes finales son algo genéricas.

Duración ★★★☆

Los ocho sectores dan mucho de sí y es muy rejugable.

Mantiene el humor de la serie y ha pasado sin problemas a ser un juego en 2D.

Las fases de exploración son en ocasiones bastante más difíciles que el resto del juego.

Nuestra opinión

La manera más fácil de acercarse a los Pikmin

El componente estratégico de la serie principal casi no existe aquí, por lo que es más fácil manejarlos y entender en qué consiste el juego, lo que puede atraer a nuevos jugadores.

Te gustará...

Igual que... Kirby Triple Deluxe



Menos que... Pikmin 3

Total

81

EL DATO
21 pistas, 14 armas y 136 retos nos darán acceso a emocionantes batallas contra jefes finales.





Género **Carreras**
Compañía **Avalanche**
Jugadores **1-4**
Precio **59,99 €**
www.nintendo.es



Pedal a fondo
Como buen juego "de karts", lo importante es pisar el acelerador y saber derrapar. Además, si lo hacemos controlando a personajes tan simpáticos como los de la saga Cars, la sensación es muy divertida.

Cars 3 Hacia la victoria

Derroche de carisma a toda velocidad.

Avalanche Software, quienes han trabajado en sagas como Disney Infinite o el propio Cars 2, demuestran su buen hacer con un juego que llega a tiempo para el estreno de Cars 3 en cines, y que nos atrapará durante semanas.

Corre como el Rayo

Los personajes más carismáticos de la saga de Pixar se dan cita un videojuego que nos deja controlar a 21 de ellos, más una variante de Rayo McQueen y otra de Mate. Todos tendrán esa simpatía que demuestran en las películas, algo que nos hará conectar enseguida si conocemos el trabajo de Pixar. Eso sí, aquí lo importante es correr y el juego **os satisfará si lo que buscáis es competición pura y dura**. El equilibrio entre vehículos es más que correcto, ya que todos (incluso la enorme Fritter o el pequeño Guido) son bastante parecidos en cuanto a características. En cuanto al control, el derrape es efectivo e intuitivo, y además **cuenta con una genial mecánica de turbo**, que es donde más se diferencia de Mario Kart. Hay diferentes zonas de la pista que lo rellenan, así como bidones de gasolina, pero lo que nos enganchará será petar las cuatro barras a través de trucos: derrapar, conducir marcha atrás, ir a dos ruedas... ¡o los saltos!



También en Wii U



Si aún no habéis dado el salto a Switch, también podréis disfrutar de la velocidad y acción del juego en Wii U. Es idéntico al de Switch, pero sin la llevarlo a cualquier parte o jugar a dobles con los Joy-Con, claro.







Los circuitos tienen un gran diseño y cuentan con multitud de atajos. Ahí estarán las mejores zonas para llenar el turbo. Arriesgar en cada curva tendrá recompensa.



Hay cuatro jefes que nos pondrán las cosas muy difíciles. Llegaremos a ellos según vayamos demostrando nuestra maestría en el tablón del "Salón de la Fama".



Corre con estilo

Uno de los modos más complicados es Exhibición de maniobras, donde tendremos que demostrar toda nuestra pericia con el stick derecho.

LOS GLOBOS nos darán puntos extra que serán de gran ayuda de cara al final. Eso sí, fallar en la caída nos penalizará muchísimo.

EL TURBO será esencial para poder saltar más alto y así tener tiempo para realizar muchas más filigranas y encadenar combos.

Con el maletero lleno

El juego viene cargado de contenido. Para empezar, 6 modos de competición: carrera, combate, filigranas, una especie de modo horda, velocidad, y carreras contra jefes. Además, un modo copa, el multijugador local y el Parque de ThomasVille, una especie de mundo abierto donde podremos practicar y jugar sin preocupaciones.





En Thomasville se activarán eventos aleatorios, muy divertidos y dinámicos.

VELOCIDAD, ARMAS Y CIRCUITOS CON MUCHOS ATAJOS SE DAN LA MANO EN ESTE SIMPÁTICO ARCADE.

En ellos podemos realizar todo tipo de acrobacias con el stick derecho, pero con mucho cuidado de caer bien, que se trata de ganar... ¡pero con estilo! Luego podremos usar el turbo poco a poco para coger velocidad, o de golpe, activando una especie de "modo estrella".

¡Menudo arsenal!

No todo será correr, ya que cuenta con modos muy variados. Nos veremos **teniendo que, literalmente, destrozar a los rivales**. Para ello contaremos con diferentes armas repartidas por los circuitos, como minas, ametralladoras, bombas o misiles. En otros modos tendremos que ser los que más filigranas encadenen para ganar, etc. En definitiva, el juego suple la carencia de online con un montón de contenido, tanto para un jugador como para hasta 4 en la misma consola. Tantos modos, las voces en castellano y los cuidados gráficos, demuestran que no estamos ante una adaptación de la película hecha con prisas, sino frente a un juego profundo, para todos los públicos y muy divertido.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
Algunas ralentizaciones, pero unos gráficos muy cuidados.

Diversión ★★★☆☆
Modos muy diferenciados y varias opciones de dificultad.

Sonido ★★★☆☆
Voces dobladas que mantienen toda la esencia de las películas.

Duración ★★★★☆
Muchos retos que superar en sus múltiples modos de juego.

Las filigranas dan variedad al juego. Los personajes son simpáticos y se ve genial.

La inteligencia artificial es irregular y, aunque en local es genial, falta el modo online.

Nuestra opinión

El encanto de las pelis y toneladas de diversión

No es un juego basado en una película de estreno para cumplir. Cars 3: Hacia la Victoria es divertido, se sostiene por sí mismo, y gustará tanto a los fans de las pelis como a los que no lo son.

Te gustará...

Más que...  Fast RMX

Menos que...  Mario Kart 8 Deluxe

Total





Decenas de enemigos nos rodean continuamente. La mayoría son débiles, por lo que resulta sencillo encadenar combos de cientos de golpes.



Tras cada nivel accedemos a la habitación. Allí podemos hablar con los Sirvientes, construir objetos que aportan ventajas o elegir nuevo vestuario.









Género **Acción**
Compañía **Marvelous**
Jugadores **1**
Precio **49,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★
Sonido	★★★
Duración	★★★

Valoración

Un "musou" de manual, muy falto de variedad. Sólo se disfruta de veras si te encanta tanto la serie Fate como el género.

Total
74

Fate/EXTELLA The Umbral Star

Héroes de manga, contra todos los rivales.

La saga Fate ha alumbrado un gran número de novelas visuales, animes y videojuegos de distintos géneros. Ahora, algunos de sus héroes sacan pecho para marcarse un intenso "musou". Ya sabéis, esos juegos en los que luchamos contra decenas de enemigos a la vez, a lo Hyrule Warriors.

3 héroes contra todos

Nero, Tamamo no Mae y Atila son los tres personajes principales que podemos controlar. Y lo mejor de todo es que **cada uno de ellos tiene un estilo y una historia distinta**. Lo que no les diferencia es su gran destreza en el campo de batalla. Y menos mal, ya que el número de enemigos es siempre elevadísimo. ¿Y cómo nos los cargamos? Pues machacando los botones como si no hubiese un mañana. Y es que casi todo lo que hacemos es combatir sin parar para dominar las zonas en las que se dividen los escenarios. Vale que hay muchos Sirvientes (personajes secundarios) para elegir, y que podemos subir de nivel o construir objetos, pero esto tampoco aporta demasiado. Tanta batalla resulta muy divertida al principio, ya que el sencillo sistema de lucha nos permite encadenar combos y ataques especiales con mucha facilidad. Lo malo es que este desarrollo **apenas varía durante todo el juego**, por lo que pronto se vuelve demasiado repetitivo. Eso sí, si os gustan los "musou" y sois fans de Fate, os molará mucho.



Los Sirvientes acompañan a los tres héroes "en la sombra". Podemos cambiar a uno de ellos en cualquier momento.





Los enemigos tienen un diseño muy atractivo. Muchos de ellos están sacados de la mitología medieval española y europea. ¡Ojo con ese caballero sin cabeza!



La dificultad, sin ser desesperante, es alta. Combinar saltos y ataques continuamente es la única forma de superar sus 2 o 3 horas de duración.





Nintendo eShop



7

Género **Acción**
Compañía **Abylight**
Jugadores **1**
Precio **11,99 €**
abylight.com

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★★
Sonido	★★★
Duración	★★

Valoración

Todo un homenaje a las mejores "recres" de mediados de los 80. Diversión en estado puro... ¡y sin soltar monedas!

Total
89

Cursed Castilla

Una épica gesta llegada de otros tiempos.

Que no os confunda su nombre: estamos ante la esperada versión para 3DS de Maldita Castilla EX, el genial juego español de estética retro que ya triunfó en otras plataformas. Y la verdad es que su éxito no nos extraña lo más mínimo, porque la diversión que esconde este título descargable está a la altura de las mejores arcades de los años 80.

¡Lateral es Castilla!

Unas pixeladas 2D nos trasladan al Siglo XI en Tolomera del Rey, una ficticia región castellana. Allí, **el caballero Don Ramiro debe limpiar las tierras de monstruos** por encargo de su rey, Alfonso VI. Tras este breve prólogo, la acción da comienzo... ¡y ya no se detiene! Y es que el desarrollo, claramente inspirado en arcades clásicos como Rastan y, sobre todo, Ghosts'n Goblins, es frenético. Esto se traduce en unos niveles contrarreloj llenos de trampas y de enemigos variados y numerosos. Para vencerlos, contamos con dos herramientas: un control realmente perfecto, y todas armas arrojadizas que hallemos por el camino. **El diseño de las fases es una maravilla**, y sólo requiere de dos botones (salto y ataque) para sumergirnos de lleno en un reto tan exigente como adictivo. Sí, de esos que nos "pican" sin remedio y nos hacen jugar una y otra vez para mejorar las puntuaciones. Cursed Castilla es auténtico amor retro. ¡No os lo perdáis!



El modo 3D es el principal añadido en 3DS. La pantalla inferior muestra la imagen una máquina arcade.





Los enemigos más conocidos se apuntan al banquete. Waddle Dees, Gordos, Sombrescobas, Scarfys... Y ninguno tiene buenas intenciones.



Encadenar enemigos no siempre es sencillo. Para obtener el mayor combo, tenemos que buscar una buena posición y elegir bien el momento de disparar.









Nintendo eShop



Descargas 3DS

3

Género **Acción**
Compañía **HAL Lab.**
Jugadores **1**
Precio **6,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★
Sonido	★★
Duración	★★

Valoración

Una divertida fórmula en la que echamos de menos niveles más elaborados y algo más de desafío.

Total
67

Kirby's Blowout Blast

En este juego hay que hincharse... ¡a puntos!

Pudimos probar un bocado de este juego el año pasado, en forma de minijuego de Planet Robobot. Esta vez HAL Laboratory nos trae el pastel completo en esta sencilla pero entretenida entrega.

Masticar y escupir

La mecánica es más que intuitiva: con A saltamos y con B utilizamos la célebre habilidad de Kirby para absorber a nuestros enemigos y escupirlos en forma de proyectil. Si logramos absorber a más de un enemigo a la vez, el disparo que soltaremos será capaz de derribar a tantos enemigos como encuentre en su trayectoria, sumando más puntos por cada uno que consigamos encadenar. Esta técnica, que es fácil de aprender pero difícil de dominar, es la clave para obtener altas puntuaciones, aunque también tenemos que coleccionar todas las monedas, recibir el mínimo daño y ser tan veloces como podamos. En general es bastante fácil, pero hay algunas fases que nos harán sudar para conseguir una puntuación de oro. Si lo logramos, desbloquearemos los niveles secretos, versiones remezcladas y más desafiantes de los niveles normales. El juego incluye 25 fases, pero la mayoría se pueden completar en unos minutos, así que se hace algo corto. Con un precio que se ajusta muy bien a su contenido, es el juego perfecto para esos momentos en los que apetece algo divertido y sin complicaciones.



Un jefe final nos espera cada cinco fases. Al principio es fácil derrotarlos, pero la cosa se complica al avanzar.





Podemos crear varios mapas de juego, tan grandes como deseemos, e interconectarlos para diseñar los escenarios donde transcurrirá la acción.



La estética del juego remite a los grandes clásicos del género de SNES, así como su sistema de combate por turnos, sus opciones de batalla y demás elementos.





NINTENDO 3DS



Género **Editor/RPG**
Compañía **Kadokawa Games**
Jugadores **1**
Precio **39,99 €**
www.nisamerica.com

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★
Duración	★★★★

Valoración

Un editor de RPG que, en cuanto se domina, permite crear cientos de aventuras y compartirlas online.

Total
75

RPG Maker Fes

Elige (y crea) tu propia aventura.

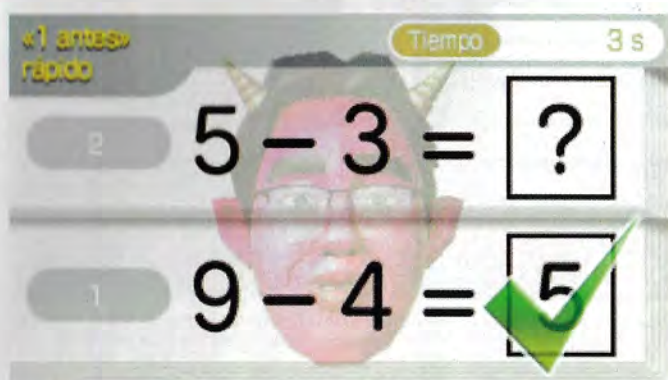
Si siempre has deseado programar tu propio juego de rol, RPG Maker Fes es la herramienta que estabas esperando. Esta versión, exclusiva de 3DS, nos ofrece posibilidades ilimitadas para que demos forma a nuestras propias historias... y luego las compartamos con el resto de usuarios.

Manos a la aventura

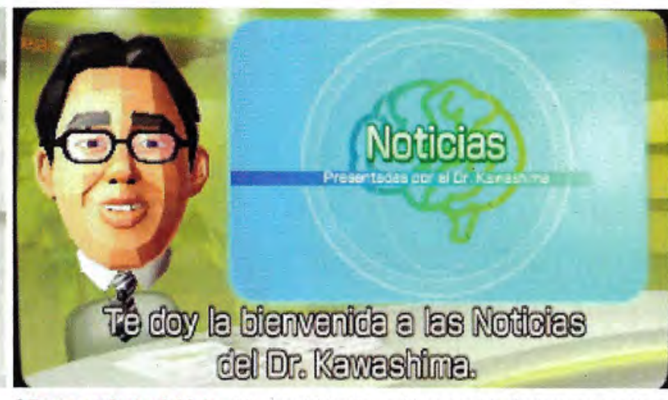
Su funcionamiento es muy sencillo y, aunque no incluye tutoriales, **en pocos minutos estamos dando forma a nuestras creaciones**. Mediante un sencillo editor, vamos generando los mapas de juego, creando enemigos y aliados, decidiendo eventos de la trama... Todo lo que dará forma a divertidos RPG al más puro estilo SNES. Si de primeras te falta inventiva, nada mejor que inspirarse en las creaciones que siempre hay en descarga gratuita desde la aplicación RPG Maker Player, el mismo lugar al que subiremos nuestros desarrollos, ya terminados, para que los disfrute la comunidad. El juego, de por sí enorme, sigue creciendo gracias a diferentes DLC, muchos gratuitos, como los skins de Disgaea. Todo este contenido nos permite ambientar la acción en distintas épocas, y hasta **decidir el tono de la historia**. ¿Será romance, aventuras o misterio? Su eficaz propuesta creativa hace que, en este juego, el único límite lo ponga la imaginación.



Hay cientos de mapas de sprites de diferente estética (futurista, actual, fantástica...) para crear tu gran aventura.

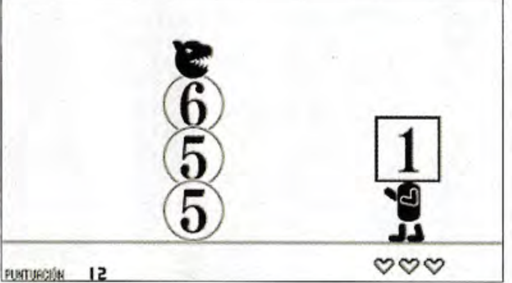


La práctica infernal es la principal novedad. El primer ejercicio ya nos pone de los nervios al tener que responder al cálculo anterior... ¡o cuatro anteriores!



En un perfecto doblaje, el bueno del Dr. Kawashima no deja de darnos consejos útiles para cuidar nuestro cerebro y saber concentrarnos... a pesar de todo.













Género **Educativo**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **29,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★
Duración	★★★

Valoración

La más completa y vistosa edición. Es a la vez entretenido y útil, con lo mejor de antes y un nuevo modo... muy bestia.

Total
80

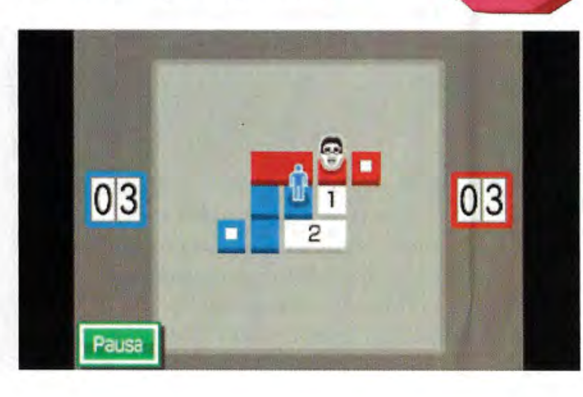
Brain Training Infernal

El Dr. Kawashima... ¡nos quiere volver locos!

Hace años, Brain Training se convirtió en un fenómeno de masas. Todo el mundo empezó a hablar de su edad cerebral, de su memoria... y pronto llegó una segunda parte algo más completa, y decenas de imitaciones, sobre todo en smartphones. Pero, ¿¿cómo estar concentrado si no paran de llegarte WhatsApps?!

Con la cabeza en su sitio

Esta tercera parte (que llega con bastante retraso) se basa precisamente en mantener la concentración a pesar de todos los estímulos que nos rodean, en entrenar lo que el Dr. Kawashima llama **la memoria de trabajo**, relacionada con nuestra capacidad de estar focalizados en una tarea. Para ello, se pone el énfasis en **la nueva práctica infernal,** un desquiciante modo que nos obliga a no despistarnos ni un instante en pruebas de cálculo, cartas... o ratones que se esconden, y así hasta 8 ejercicios. Todos ellos con una dificultad adaptativa según resultados, y diplomas por los logros. Por ejemplo, si somos buenos memorizando, nos preguntará cuál es la forma que salió antes en pantalla, o dos antes, o tres, o cuatro... Realmente **consigue que no quieras que una brisa te distraiga**. Incluye una recopilación de ejercicios clásicos, minijuegos como el Bactericida o el solitario, y una renovada interfaz que lo hace, además de muy útil, agradable.



La práctica cerebral trae una selección de juegos que nos expriman el coco. No se trata de actuar, sino de buscar estrategias para vencer.

Nintendo eShop

Consola Wii U **Tipo** Aventura **Compañía** THQ Nordic **Jug.** 1 **Precio** 19,99€ **Edad** +18

Darksiders Warmastered Edition

Toma las riendas que dieron origen a esta brutal saga.

EL DATO
Al comprarlo en la eShop obtenemos un 80% de rebaja en la segunda parte. ¡Menudo regalazo!



Tres años después de la acción sin límites de Darksiders 2, llega la edición más completa de la primera parte. Una vez más, su apartado gráfico es una pasada, y **su mezcla de géneros funciona muy bien**: aventura con tintes RPG, pero con mazmorras al estilo Zelda (la saga favorita de su creador). Al principio resulta un poco simplón, pero la dificultad va subiendo hasta el punto de que los jefes finales nos harán sudar... incluso para empezar a dañarlos. Antes de ellos, mucha exploración, subir de nivel, aprender habilidades, conseguir ítems... un desarrollo que nos atrapará durante unas 15 horas, que se triplican si nos dedicamos a descubrir su amplio contenido oculto. Por desgracia, hacerlo será más engorroso que antes, ya que esta vez no tenemos los prácticos usos del Wii U Gamepad, sólo Off-TV.

Valoración	Total
Tardío, y con menos opciones que el 2, pero es profundo, vistoso y con mucha acción.	81



Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Acción-Puzle **Compañía** Over Fence Co. Ltd. **Jug.** 1-4 **Precio** 9,99€ **Edad** +3

Flip Wars

Entretenido clon de Bomberman basado en que, al saltar y caer, formamos una cruz de 9 casillas que se dan la vuelta para pasar a nuestro color, y así caminaremos más rápido sobre ellas. Al girarse, pueden destapar ítems clásicos (velocidad, resistencia...) y, si pillamos a un rival en ellas, será expulsado. Volverá al tablero, pero sin potenciadores. Carece de modo para un jugador, el online va mal, y está pendiente de actualizarse... algo que necesita, porque apenas trae contenido.



Total 64

Nintendo eShop

Consola 3DS **Tipo** RPG **Compañía** Circle Ent. **Jug.** 1 **Precio** 5,00€ **Edad** +3

Alchemic Dungeons

Clásico RPG de exploración de mazmorras que da el salto inverso: de móviles a 3DS. Visualmente es puro retro 8 bits (y sin 3D), y nos pone en la piel de 4 personajes (luchador, cazador, enano y bruja) para movernos por un mapeado muy vacío. Tiene su gracia en que **va cambiando en cada partida**, y en los muchos objetos que encontramos, combinables entre sí... en una interfaz engorrosa.



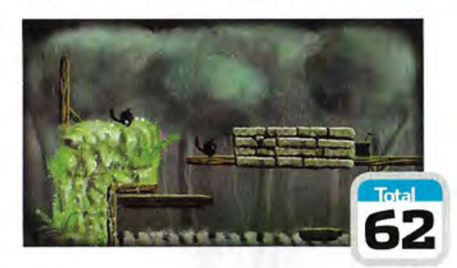
Total 59

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Simulación **Compañía** CIRCLE Ent. **Jug.** 1 **Precio** 7,99€ **Edad** +3

I and Me

Bonito, pero sencillísimo juego de micropuzles, en el que controlamos (saltar y avanzar) a dos gatitos a la vez. **El objetivo es que los dos se posen en dos marcos diferentes al mismo tiempo**. La forma de cuadrar la posición es hacer avanzar a uno mientras el otro se la pega contra un obstáculo. Para "complicar" la cosa, hay agua, algún enemigo y pinchos... pero cada uno de los 92 niveles se resuelven en escasos segundos... y encima hay un botón que nos muestra la solución.



Total 62

La historia esconderá más sorpresas de lo que podría parecer en un principio.



Mario + Rabbids Kingdom Battle

- ESTRATEGIA
- UBISOFT
- 29 DE AGOSTO



Todas las opciones

Otro juego de Switch que ofrecerá un gran abanico de modos de control. Entre ellos, como es habitual, el jugar a dobles con los dos Joy-Con. El sistema será sencillo, y no requerirá de muchos botones, así que cualquier opción funcionará genial.

Dos universos de diversión por el precio de uno.

Un gran vórtice ha aparecido en el Reino Champiñón. Sus apacibles parajes se enfrentan a una terrible amenaza que... ¿no es Bowser? ¡Son los Rabbids! Así es, el equipazo de Ubisoft ha hecho realidad una fusión que parece destinada a sacarnos carcajadas en cada casilla. Una locura de juego, que ya hemos podido probar, y cuya fórmula es tan única como sus icónicos personajes... todos ellos.

Una idea de otro mundo

Se trata literalmente de llevar a los locos Rabbids al mundo de Mario. En el proceso, algo les ha pasado, y no es que se hayan vuelto locos (porque más no se podía), es que han adoptado formas y ropas de personajes del reino. Alterados por un extraño mal, a casi todos les ha dado por volverse muy malos, coger armas y tomar posiciones de ataque... pero hay un pequeño grupo que ha tenido la fortuna de parecerse a nuestros personajes favoritos. Son los llamados "héroes Rabbid", y tienen el aspecto de Mario, Peach, Luigi y Yoshi. Todos ellos serán bien diferentes, tanto en ataque como en personalidad. Por ejemplo, Rabbid Mario es genial en el cuerpo a cuerpo y un temerario total, mientras Rabbid Luigi será muy ingenuo y generoso, y un especialista en ataques a larga distancia. Así pues, **nuestra primera decisión estratégica será la de formar el equipo**, y lo haremos con Mario, y al menos uno de estos geniales Rabbids. El tercero puede ser otra "copia", o uno de nuestros amigos originales.

Mario Rabbid es el personaje que, al llegar al reino, ha tomado características del inmortal fontanero. Eso sí, es bastante más engreído que nuestro héroe.





La estrategia será clave, pero tendremos tiempo para pensar bien cada jugada.

LA MAGIA DEL UNIVERSO MARIO, CON TODA LA GUASA DE LOS RABBIDS, Y ESTRATEGIA DE LA DE ESTRUJARSE EL COCO.

Cuando presentaron la idea en las oficinas de Nintendo, el gran Miyamoto quedó impresionado por lo fielmente que habían recreado a su criatura.





Creadores con mayúsculas

Uno de los bombazos del E3 fue la presencia del gran Shigeru Miyamoto en la conferencia... ¡de Ubisoft! Fue un momento tan importante para la compañía francesa, que el director creativo, Davide Soliani, no pudo contener sus lágrimas. Su presidente, Yves Guillemot, presentaba sus tres años de trabajo al mundo mientras su ídolo, el genio japonés, pronunciaba su nombre como el gran artífice del juego.

Una caja de sorpresas

Un juego tan especial no podía conformarse con el clásico estuche y la versión digital de la eShop. Tendremos a nuestra disposición un edición coleccionista de lo más generosa que, además del propio juego, traerá la banda sonora, un set de 12 cartas y la figura más deseada, el genial Rabbid Mario.





➲ También tendremos armas, y eso sí que es bien raro en un juego de Mario. Nada menos que 250, pero su uso dependerá del personaje en cuestión y de cómo lo hayamos hecho evolucionar. Esto funcionará mediante orbes, con los que desbloquear elementos del árbol de habilidades.

Pasito a pasito

Llegar al fondo de lo que ocurre será **una larga aventura llena de exploración y posibilidades**. Nos moveremos gracias a Beep-O, un pequeño robot conejo que hasta entiende el idioma de los Rabbids. Cuando lleguemos a zonas de batalla, el sistema cambiará y, como si de un Fire Emblem se tratase, tendremos unas casillas de radio de acción, puntos de vida y daño, habilidades variadas y mucho juego en equipo (de hecho habrá modo cooperativo). Pero aquí tendremos nuevas claves, como usar a otro personaje para impulsarnos, atacar durante el desplazamiento, y, sobre todo, quedar protegidos al final de cada turno. Para eso será imprescindible usar bien el entorno que, marca de la casa, estará lleno de tuberías por las que desplazarnos. Algo fundamental para las fases que concluirán al llegar a cierto lugar.

Primera impresión

- **El sistema engancha y la combinación es ganadora.**
- **Las figuras no son amiibo.**









Las armas serán muy variadas y también habrán muchas habilidades.

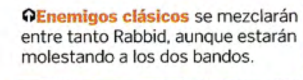


CUATRO FIGURAS SE PONDRÁN A LA VENTA JUNTO AL JUEGO. SERÁN RABBIDS DE MARIO, PEACH, LUIGI Y YOSHI.

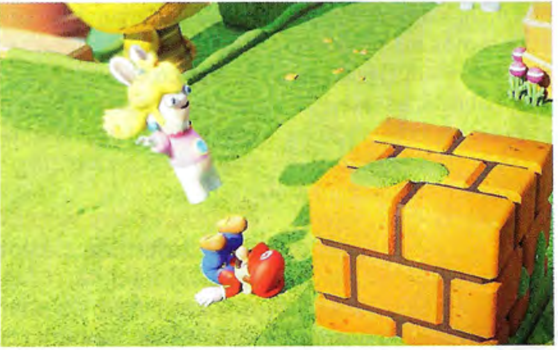


El entorno

¡El Reino Champiñón estará patas arriba! Sin embargo, será más que reconocible gracias a la genial recreación que han conseguido. Eso sí, lo recorreremos como nunca antes, ya que el género será una aventura de exploración llena de combates por turnos. Además, los escenarios podrán jugarse muchas veces de formas muy diferentes.



Enemigos clásicos se mezclarán entre tanto Rabbid, aunque estarán molestando a los dos bandos.





LA FÓRMULA DEL ÉXITO

Desde que coges el Joy-Con sabes que estás ante un juego grande. Conseguir esta licencia fue el sueño de su creador y sus tres años de duro desarrollo se plasman en una dinámica divertidísima, que se aprende rápido y se perfecciona tras cada acción. Promete ser de los grandes del catálogo.



↑ **La velocidad** es clave en este juego. Podremos pasarnos los niveles rápido o ir explorando para coleccionar anillos.



↑ **Las habilidades** de cada uno de los personajes nos permitirán llegar a zonas nuevas. Sonic es muy veloz, Tails puede planear gracias a su cola y Knuckles escalar paredes.

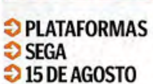






Sonic Manía

El clásico de siempre, que lucirá como nunca.



➲ PLATAFORMAS
➲ SEGA
➲ 15 DE AGOSTO

El erizo más famoso vuelve en un juego de plataformas 2D inspirado en los orígenes de la franquicia, pero con suficientes cambios como para enganchar a los veteranos de la saga y enamorar a los primerizos.

Mezclado y agitado

Velocidad, plataformas y carisma a tope. Sonic es un héroe que mola mucho y pronto se estrenará al fin en Switch, ¡pero no lo hará solo! **Controlaremos a 3 personajes** (Sonic, Tails y Knuckles), cada uno con habilidades que estarán extraídas de los juegos clásicos, como el "salto y dash! o la burbuja, y que podremos usar en cualquier nivel. La mayoría de las fases estarán sacadas de los tres primeros juegos, pero tendrán zonas y enemigos nuevos. Eso sí, también habrá niveles creados para la ocasión o recuperados de títulos que nunca vieron la luz, como el Mirage Saloon de Sonic CD.

En cuanto a gráficos, lejos quedan las limitaciones de los 16 bits. Con un estilo pixelado clásico, **Sonic se moverá más rápido y fluido que nunca**, en unos escenarios que tendrán más profundidad y un colorido mucho mejor. Además, la música seguirá siendo una pasada. Ah, y lo que es ya un clásico de Switch: como todo, es mejor en compañía, podremos utilizar los Joy-Con para el cooperativo. ●

Primera impresión

☺ **Plataformas clásicas y diversión sin barreras.**

☹ **Tira mucho de nostalgia, una jugada ya muy repetida.**



Directo y veloz

No esperéis un juego con diálogos y cinemáticas. Esto es diversión pura y dura. Los amigos de Sonic han sido secuestrados y toca rescatarlos. Esto es lo único que debemos saber para liarnos a dar saltos.

↑ **¡Vuelve Sonic!** La mascota de SEGA correrá por los circuitos de Nintendo Switch en un juego cargado de nostalgia.





Los tableros, compuestos por casillas que harán las veces de territorios, serán el lugar donde más tiempo pasaremos. Todo se desarrollará por turnos.



400 cartas distintas compondrán la "baraja" del juego. Podremos personalizar nuestro mazo al máximo para que se ajuste al estilo que más nos interese.



Invocar criaturas, usando su carta correspondiente, será la manera principal de atacar al rival. La victoria estará condicionada a un gran número de factores.



De objeto y hechizo serán los otros tipos de cartas que podremos usar. Servirán para restaurar nuestra vida, crear barreras defensivas o hasta lanzar poderosos ataques.

NINTENDO 3DS

- ROL
- NIS AMERICA
- 6 DE OCTUBRE

Culdcept Revolt

Tengo una carta (y un tablero) para ti.



De mesa y de viaje

Uno de los grandes atractivos del juego será el de poder llevar un tablero, dados, y más de 400 cartas en el bolsillo. ¡Podremos retar a los colegas en cualquier parte!

Un planteamiento original y sorprendente será la principal baza de este particular juego. En él, se combinarán mécanicas propias de juegos de mesa con unas batallas de cartas al más puro estilo Magic the Gathering. Todo acompañado de una historia de fantasía y de unos personajes cargados de carisma.

¡Tira los dados!

Las partidas se desarrollarán en un tablero dividido en casillas. Un escenario nada apacible, ya que estará plagado de todo tipo de monstruos a derrotar. Para hacerlo, el primer paso será configurar **un mazo de cartas de entre las más de 400** que habrá disponibles. Cada una de estas tarjetas poseerá unos atributos únicos y, a su vez, se dividirán en 3 grupos: criatura, objeto y hechizo. Elegir bien qué combinación mantener en nuestro mazo, así como qué carta lanzar en cada momento, será vital para ganar. Al hacerlo, conquistaremos nuevos territorios del tablero, mejoraremos las habilidades de nuestros héroes y obtendremos cartas cada vez más poderosas, algo que nos vendrá de perlas para el completo modo multijugador. Tendremos opciones online y de juego local, que serán sin duda uno de los "ases en la manga" de este juego tan prometedor.

Primera impresión

- **Su original mezcla parece casar muy bien.**
- **¡Sólo para estrategas!**



Allen, un héroe con amnesia, será el protagonista del modo historia. ¡Un crack con las cartas!

Los juegos de Nintendo Classic Mini: SNES

El 29 de septiembre llegará Super Nintendo Mini, y lo hará con una selección de los mejores juegos de aquella época dorada. Demos un repaso a su historia a través de estos títulos.

Nintendo lanzó el año pasado Classic Mini NES, un homenaje a una de las consolas más importantes de la historia, no sólo por el número de grandes videojuegos que tuvo, sino por ser cuna de grandes sagas como Mario o The Legend of Zelda. **Nintendo popularizó el jugar a videojuegos en casa**, definió el formato estándar de los mandos y el sistema de juegos creados por empresas "third party" que aún está vigente. Con motivo del 30 aniversario de la máquina original, la compañía japonesa nos brindó esa consola en formato mini con 30 juegazos. Ahora se repite la jugada con una Nintendo Classic Mini SNES que tiene menos juegos (20 de los mejores y el inédito Star Fox 2), pero cuyo valor como parte d la historia no tiene precio.



El mando será idéntico al original, y se podrá conectar a Wii para disfrutarlo en la Consola Virtual. No tendremos que comprar más, ya que vendrán dos, y además será una consola compatible con los clásicos de Wii.

Asentando una industria

El éxito de NES fue incontestable, y **el miércoles 21 de noviembre de 1990 en Japón** (y en junio del 92 en Europa) se lanzó la Super Nintendo Entertainment System. El lanzamiento en Japón fue todo un éxito, con las 300.000 consolas distribuidas agotadas en pocas horas, algo que casi paralizó el país. Tal revuelo causó que, a partir de entonces, el gobierno japonés pidió a las empresas que lanzaran sus consolas en fin de semana. Nintendo entró con muy buen pie en la era de los 16 bits y, además de marcar a toda una generación de jugadores, innovó en términos tecnológicos y coqueteó con la retrocompatibilidad. Si hablamos de juegos, leyendas como Mario, Link o Kirby tuvieron gran protagonismo en la consola, pero también vimos nacer estrellas, como Yoshi o Star Fox, y nuevas sagas, como la fantástica Mario Kart. Además, compañías externas, como Konami, Capcom, Squaresoft o RARE, hicieron que el catálogo de SNES brillara aún más si cabe.

EL CEREBRO DE LA BESTIA, COMO SE CONOCIÓ A SNES EN SU MOMENTO, NOS PERMITIÓ JUGAR A ALGUNOS DE LOS MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA.

¿Sabías que...?



El cable del mando de Nintendo Classic Mini SNES será 60 centímetros más largo que el de la NES. Llegará hasta los 1,5 metros, lo que nos permitirá jugar de forma más cómoda.

Ésta es la SNES original que se lanzó en Estados Unidos. En Europa y Japón tuvimos suerte, y recibimos el modelo más estilizado. Lo mismo pasará con la revisión de la consola.

Los juegos de inicio

Super Nintendo llegó arropada por el éxito de NES y se estrenó con dos juegos de gran calidad, algo que nos recuerda a Nintendo Switch.

Nintendo y SEGA disputaron en la generación de los 16 bits una **batalla magnífica** en la que las dos compañías pusieron a sus mejores talentos a trabajar para llevarse el gato al agua. El resultado, en el terreno de SNES, fue de 719 juegos, 52 de ellos producidos por la propia Nintendo. Los jugadores nos beneficiamos de esa colosal lucha creativa que nos brindó juegos de una calidad altísima que ahora podremos revivir (o descubrir por primera vez) gracias a la nueva mini-consola de Nintendo.

LOS NUEVOS ICONOS LLEGARON BASTANTE PRONTO. MARIO FUE EL ENCARGADO DE "PRESENTAR" A NUESTRO QUERIDO YOSHI.

Tres joyas en un año

Un juego de Mario fue el encargado de acompañar a Super Nintendo en su estreno. Y qué juego. Super Mario World llegó el 21 de noviembre de 1990, pero no lo hizo solo. Junto a él nos encontramos a un simpático dinosaurio verde. Yoshi entró en nuestras vidas para añadir frescura a un género, el de las plataformas, que parecía insuperable tras Super Mario Bros 3. **Miyamoto lideró el desarrollo de un título que vendió más de 20 millones de unidades,** y que estableció muchas de las mecánicas a replicar en el futuro de la saga y, claro, del género. El otro gran título que llegó a tiempo para el lanzamiento de la consola fue F-Zero, un juego de carreras en bólidos futuristas que destacó por unos gráficos portentosos y una sensación de velocidad muy lograda. Además, nos presentó al Capitán Falcon, un personaje que podemos ver en los Super Smash Bros. Durante el primer año no hubo mucho más a lo que jugar, pero en noviembre del 91 llegó **A Link to the Past, el juego que marcó la pauta durante décadas sobre cómo hacer un The Legend of Zelda**. Era (y sigue siendo) un juego precioso, pero también destacó por su diseño de niveles, sus mundos dinámicos y, sobre todo, por el estreno de la Espada Maestra. Fue un juego tan adelantado a su época que aún hoy no se siente desfasado. El Link de SNES nos sigue sorprendiendo... y pronto nos volverá a hacer disfrutar.



Super Mario World perfeccionó un género casi propiedad de la casa: plataformas en 2D.



F-Zero fue un juego pionero en esto de las carreras futuristas y, claro, muy imitado.



A Link to the Past es un juego único, y tan atemporal que nos divertirá como ninguno.

Super Mario World

F-Zero

Zelda A Link to the Past

Contra III: The Alien Wars

Super Castlevania IV

Super Ghouls'N Ghosts

Segunda tanda

Poco tardamos en ver secuelas de juegos que vieron la luz en NES. El nivel de las producciones fue increíble.

Aunque A Link to the Past y Super Mario World eran juegos llamados a marcar una época, los jugadores necesitábamos algo más de "chicha" que poder echarle a la consola. Fue el momento de las compañías externas, esas "third party" que tantas alegrías le dieron a NES. Éstas lanzaron algunos de los mejores juegos de la consola y se aventuraron con desarrollos exclusivos de sus sagas más consagradas.

¿Para qué arcades?

Lejos quedaron los días en los que se necesitaban conversiones de juegos de máquinas recreativas para alimentar la sed de los jugadores. Esta potente consola atrajo a Konami para que, en febrero del 92, lanzara **Contra III como exclusivo absoluto**. Gráficamente fue un portento (¡vaya zooms!) y la acción fue frenética, con unos enemigos finales capaces de desesperar por su dificultad. Pero el juego destacó sobre todo por un multijugador que aún hoy será capaz de darnos muchas alegrías y risas cuando juguemos codo con codo. Otro de los grandes de Konami fue Super Castlevania IV, un juego lanzado en Japón en octubre del 91, pero que en Europa vimos en el 92. Simon Belmont es el protagonista de uno de los juegos más redondos que pasaron por los circuitos de SNES. El estudio Treasure (vinculado a Konami) rozó la perfección con un título en el que **logró crear un maravilloso castillo repleto de secretos**, con caminos alternativos y peligrosos enemigos que ponían a prueba la pericia y los nervios del jugador. La dificultad, eso sí, estaba más ajustada que en las ediciones anteriores. Pero para difícil, la obra de Capcom, que también trabajó exclusivos para SNES. Para empezar, sorprendió lanzando Super Ghouls'N Ghosts, un juego que consiguió vender más de 1 millón de unidades y robarnos decenas de horas. El tiempo de ir detrás de las máquinas recreativas y realizar conversiones modestas a las consolas... había terminado.

COMPAÑÍAS "THIRD PARTY" CREARON JUEGOS EXCLUSIVOS PARA SNES CON UN NIVEL DE CALIDAD APABULLANTE.

Contra III nos enganchará gracias a su imperecedero y divertido modo cooperativo.



Super Castlevania IV marcó época gracias a su jugabilidad y a su gran banda sonora.



Super Ghouls'N Ghosts es un juego muy pulido que nos pondrá las cosas muy difíciles.

Nacen los mitos

Al igual que Mario y Link surgieron con NES, SNES dio vida a nuevos personajes y sagas que siguen dando mucho juego.

El goteo de juegazos fue constante y, a mediados del 92, Super Nintendo hizo honor a su nombre, y empezó a mostrar juegos que marcaron un salto generacional en la propia consola.

Potencia en estado puro

En agosto del 92 salió en Japón Super Mario Kart, el primero de una saga que roza los 115 millones de juegos vendidos. Este debut, que conserva intacta su increíble jugabilidad, en su día fue además **un portento visual, gracias al uso del Modo 7**, una técnica que conseguía crear ilusión de profundidad en entornos en 2D. Poco después, a comienzos del 93, nació Star Fox, un juego que sí mostraba directamente escenarios en 3D y personajes poligonales. El culpable de este increíble avance fue el chip Super FX incluido en el cartucho, y que desarrollaron los propios creadores del juego. Este componente permitió que una consola como SNES, que no estaba preparada para mostrar imágenes en 3D, lo hiciera. Como curiosidad, **el chip se conoció en un principio como M.A.R.I.O.** y muchos otros cartuchos (elevando algo su precio) lo llevaron. Todo esto fue provocando que SNES llegara a convivir durante un tiempo con las consolas de 32 bits, sin prisas por lanzar N64.

EL CHIP SUPER FX PERMITIÓ MOSTRAR GRÁFICOS EN TRES DIMENSIONES, COMO LOS DEL INNOVADOR STAR FOX, EN 1993.

La potencia de la consola también brilló en Mega Man X, un juego que incluyó mecánicas como el rebote en las paredes y diferentes armaduras para el personaje. Y luego llegó Secret of Mana, un RPG con un mundo vasto y detallado que recorrer. Super Nintendo, básicamente, parecía no tener techo.

Mega Man X

Secret of Mana

Star Fox

Super Mario Kart


Mega Man X fue revolucionario gracias a las mecánicas de plataformeo y armaduras.


Secret of Mana mezcló de forma acertada una gran historia y combates en tiempo real.



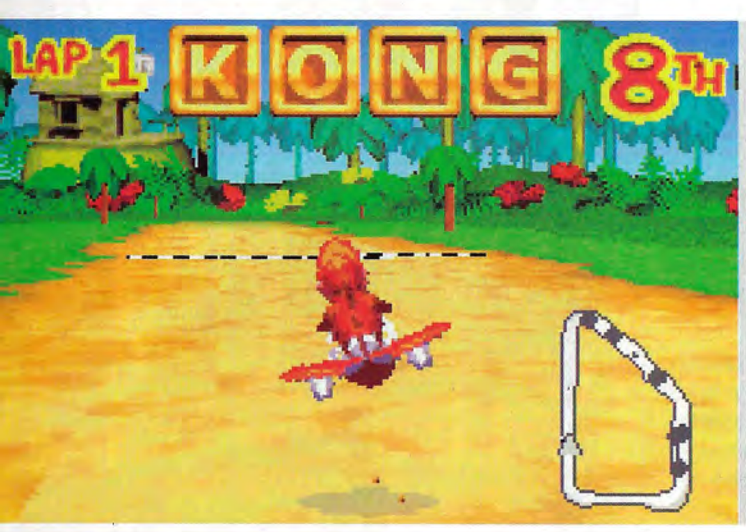
Star Fox nos sorprendió con entornos y personajes totalmente tridimensionales.



S.Mario Kart estableció ciertas reglas que hoy siguen a rajatabla los arcades de coches.

10 juegos que jamás llegaron a nuestras consolas

Star Fox 2 ha resucitado, por sorpresa, para formar parte del catálogo de Nintendo Classic Mini: SNES. ¿Pasará algún día lo mismo con estos títulos?



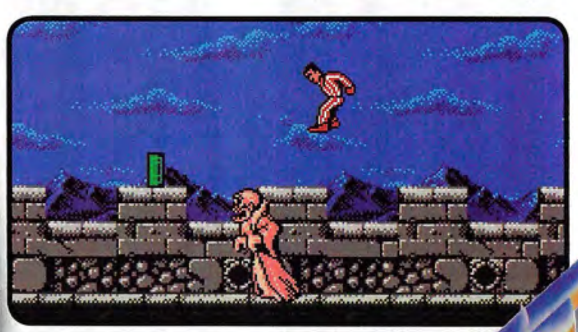
DIDDY KONG PILOT / GBA

Esta secuela de Diddy Kong Racing iba a poner a los personajes de Nintendo al mando de pequeños aviones, en un cartucho que integraba un sensor de movimiento. Llegó a ser presentado en diversas ferias (nosotros lo probamos en un ECTS), pero el desarrollo se canceló tras la compra de Rare por parte de Microsoft. Los ingleses acabaron comercializándolo en 2005, bajo el sello de THQ, con el título de Banjo-Pilot, con el oso mochilero y sus amigos como protagonistas.

DR. FRANKEN / NES

Al contrario que las entregas de Game Boy (estupenda) y de Super Nintendo (horrible), el Dr. Franken de NES jamás llegó a los comercios. Eso a pesar del éxito de la versión portátil, y de su notable factura técnica, con una animación muy lograda para el personaje central. La música fue obra de Mark Cooksey, sin duda una de las grandes leyendas del chip SID de C64.







BATMAN REVENGE OF THE JOKER / SNES

Al contrario que las entregas para NES y MD, la versión SNES del juego de Sunsoft, anunciado en 1992, no llegó a comercializarse jamás. Al parecer, debido a su baja calidad.

ELITE / GB

Entramos en el terreno de la ciencia ficción, y no sólo por la temática del mítico juego de David Braven. En 1994, Hybrid Technology desveló una demo técnica de Elite para Game Boy, menos avanzada que la de SNES... que tampoco vio la luz. Si pudieron crear aquella maravilla en 48K, seguro que GB habría dado la talla. Está disponible en www.iancgbell.clara.net/elite/demos/index.htm.







FINAL FANTASY VII / N64

En el SIGGRAPH de 1995, Square desveló una demo técnica (que corría sobre una estación ONYX de Silicon Graphics) con personajes de FFVI enfrentándose a un gólem. La prensa de la época vio en ella un aperitivo de cómo sería el salto de Final Fantasy a la futura Ultra 64 pero, como bien sabemos, la historia acabaría tomando otros derroteros. Square no estaba nada contenta con la obsesión de Nintendo por el formato cartucho y acabó llevándose el proyecto a PlayStation (en 3 CD-ROM), dando así portazo al largo romance entre la saga y las consolas Nintendo.





SUPER MARIO SPIKERS / Wii

Tras el éxito de las dos entregas de Mario Strikers, Nintendo dio carta blanca a Next Level Games para crear una nueva franquicia deportiva. Ésta iba a consistir en un sorprendente cruce entre vóleibol y lucha libre, pero en 2007 se canceló el desarrollo. Nintendo no estaba cómoda con ciertos elementos de la propuesta. ¿Demasiado violenta? Los canadienses se desquitaron firmando el Punch-Out!! de Wii.

LOBO / SNES

A pesar de su carisma (muchos le han etiquetado como el Lobezno de DC), Lobo no ha tenido fortuna en el campo de los videojuegos. En 1996, Ocean anunció el desarrollo de un juego de lucha One vs. One para SNES que llegó a aparecer en las revistas de la época. El proyecto no pintaba bien (técnicamente era bastante malo y sólo presentaba seis personajes) y finalmente fue cancelado. Lobo se quedó en el banquillo hasta que apareció, en forma de DLC, en Injustice (Wii U).









SUPER SHADOW OF THE BEAST / SNES

El clásico de Reflections estuvo a punto de dar el salto a SNES como ya lo hizo para otras consolas. De hecho, llegó a presentarse en el Summer CES de 1992. Medios de todo el mundo llegaron a hacerse eco de un lanzamiento... que tristemente jamás se hizo realidad. Tras testar aquella versión, podemos decir que hacía justicia al scroll parallax de Amiga, pero no del todo a la preciosa música de David Whittaker.

STARCRAFT GHOST/ GC

Durante años, StarCraft Ghost se convirtió en una broma recurrente entre la prensa que acudía el E3, ya que, desde que se anunció en 2002, fue pospuesto año tras año. En 2006 Blizzard anunció que el proyecto "se ponía en pausa" y no fue hasta 2014 cuando el presidente de la compañía lo declaró definitivamente muerto. Una lástima, porque este shooter en tercera persona tenía una pinta estupenda.

STEVEN SEAGAL IS THE FINAL OPTION / SNES

TekMagic dio un campanazo en el Summer CES de 1993 al anunciar el fichaje de la estrella de acción más taquillera del momento... pero este beat'em up con gráficos digitalizados era mediocre (por no decir algo peor). El proyecto se recicló, con vista a su lanzamiento para Nintendo 64, con el título de Deadly Honor, pero ni por esas. Jamás se le vio la coleta.





El cofre del Lector

¡Cuánto arte hay entre los fans de Nintendo! Lo que más nos llegan son dibujos, pero también colecciones y felicitaciones. Seguid así, que estamos aquí por y para vosotros.







Switch está de gira por España con muchos de sus grandes juegos. Si quieres probar The Legend of Zelda: Breath of the Wild, ARMS, Mario Kart 8 Deluxe, Just Dance 2017 y Splatoon 2, chequea las fechas y lugares que quedan en su recorrido y acércate a descubrir esta increíble consola.

5 consolas se sortearán en septiembre entre los que subáis una foto o vídeo a Twitter con el hashtag #SwitchTour. ¡Y seguid a @NintendoES!



PRÓXIMAS FECHAS

- **GANDÍA**
  Parking del Puerto
  Avda. de la Paz
  23, 24 y 25 de julio.
- **CAMBRILS**
  Pendiente - 29, 30 y 31 de julio.
- **TARRAGONA (Calafell)**
  Passeig Segur de Calafell
  4, 5 y 6 de agosto.
- **SANTANDER**
  Plaza Porticada - 11, 12 y 13 de agosto.
- **SAN SEBASTIÁN (Sagües)** 17, 18 y 19 de agosto.
- **MADRID** 8, 9 y 10 de septiembre.

EL LECTOR DEL MES

Menudo trabajo el de Ian para poner fecha y logo a todos sus amiibo. Además, nos deja este mensaje: *"Hice esto para conmemorar de los primeros a los últimos juegos de Nintendo, espero que os guste y que la pongáis en la revista, gracias"*. Aquí lo tienes, Ian, y, por supuesto, ¡gracias a ti!



Ian Muñoz

VUESTRAS COLECCIONES



Francisco Galera

Aitor

Chiqui

Nuevo aluvión de fotos con todas vuestras cosas de Nintendo. ¡Gracias! A pesar de la eShop, está claro que os encanta comprar juegos con su estuche, además de accesorios, amiibo, consolas y... ¡nuestras revistas!

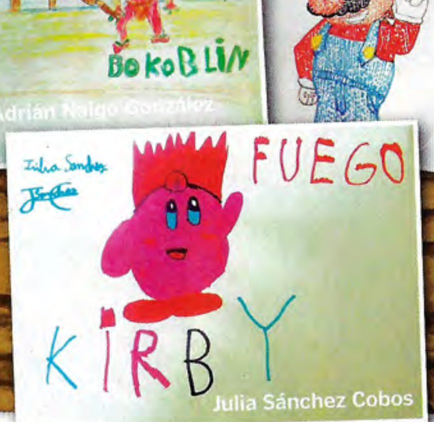


El MURAL del castillo

¡Es un no parar! Gracias, además, por la ilusión que ponéis en los correos. Nos hace muy felices.











Julia Sánchez Cobos — FUEGO KIRBY

Aritfroz

EL ARTISTA DEL MES: Sheik28

Esta artista tan zeldera nos envía tres ilustraciones geniales de Link. Su nombre es Belén Alonso, pero artísticamente es Sheik28. Y es que, con esa pasión por la saga, normal que se "rebautice" en su honor.



¡TÚ ERES LA ESTRELLA!

Queremos más top10, preguntas, críticas, fotos, dibujos... Siempre leemos todos los mails, y nos encanta cómo sentís el universo Nintendo.

Todo a:

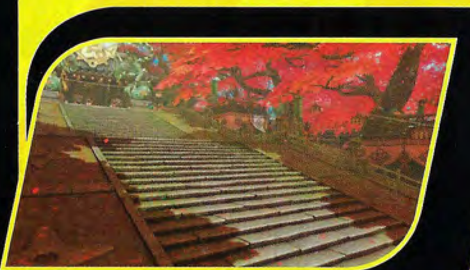
revistanintendo@gmail.com

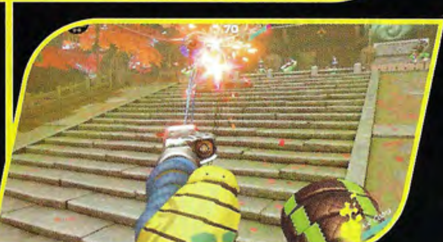
LOS MEJORES TRUCOS PARA ARMS

¡Las luchas de ARMS no han hecho más que comenzar! Conoce todos los secretos del juego.

ESCENARIOS

En ARMS cada personaje cuenta con un escenario propio y único. Esto haría un total de 10 escenarios distintos, si no contamos las actualizaciones gratuitas, claro. Este mes os hablaremos de los 11 escenarios del juego gracias a la inclusión de Max Brass como DLC. ¡Recuerda todas las claves!





ACADEMIA NINJA

Podremos aparecer en lo alto de las escaleras o en la parte baja. La **altura nos proporciona ventaja**, pero hay que tener cuidado con los agarres, tanto los que hacemos como los que nos hacen, porque provocan que cambiemos de posición y perdamos la altitud. En este caso, utilizar el puño **Hidra Vertical** nos asegura tener opción a responder a los ataques.





PLAYA DE SEGURIDAD

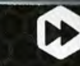
Hay dos zonas diferentes. Una rectangular sin ninguna característica especial y otra circular con una plataforma en el centro. Estas zonas están comunicadas por una pequeña rampa. La **plataforma nos permite saltar más alto** y bloquear los golpes bajos. Es fácil prever donde vas a caer y lanzar los puños allí, por lo que no debes quedarte mucho ahí arriba.





ESTADIO MUELLE

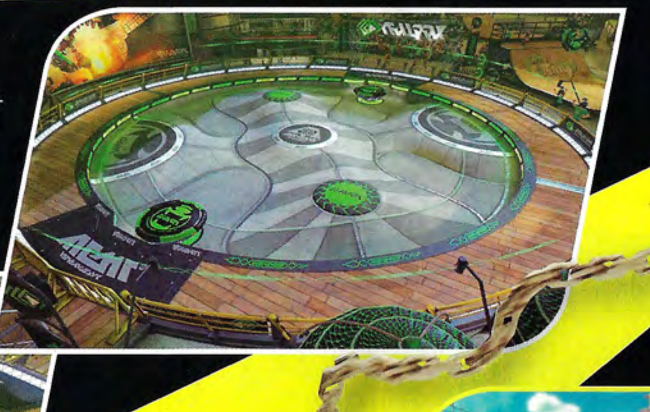
Aunque no parece tener ninguna particularidad, los **bordes de este escenario tienen muelles** y podemos rebotar en ellos para **mantener siempre una posición alta**. Pero nuestros enemigos también pueden beneficiarse de ello: si recibimos un golpe y rebotamos sobre estos muelles, podremos seguir recibiendo daño mientras estamos en el aire. ¡Mucho cuidado!





PLAZA DE LA FAMA

En este escenario los coches son algo más que simple decorado. Podremos **conseguir más altura** al saltar sobre ellos, pudiendo ir de uno a otro en el aire, o ir rodeándolos para bloquear golpes. Helix puede esconderse totalmente detrás de los vehículos, **puños de trayectoria curva como el Bumerán** nos servirán para golpear por los laterales a los enemigos que ocultos.



DISCOLÁTERO

Poco a poco van **surgiendo bloques del suelo**, llegando a estar unos encima de otros. Esto nos dará diferentes alturas con las que jugar. La mayoría de estas construcciones se rompen al recibir un golpe, aunque algunas son más resistentes. Los **objetos estarán escondidos dentro de las estructuras** que surgen. Si nos fijamos en el color y símbolo de cada bloque, sabremos si tienen sorpresa.

CIRCUITO VIPERINO

Está inspirado en una pista de skate, por lo que presenta **muchos desniveles**. Su peculiaridad reside en los discos giratorios en los que podremos montarnos y que imitarán nuestros movimientos, pudiendo saltar y esquivar estando encima de ellos. Esto **aporta más movilidad (y peligro) a personajes lentos** y pesados como Master Mummy.

FIDEÓDROMO

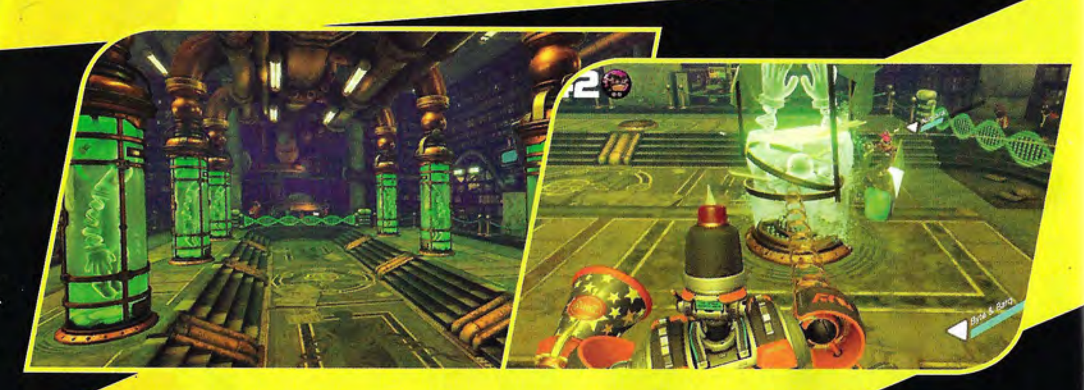
Este campo de batalla imita la forma de un bol, lo provoca que las bombas, al ser esféricas, acaben en el fondo. Lo mejor es **mantenerse en el perímetro** del escenario y si vemos que aparece alguna bomba, lanzar al rival con un agarre hacia el fondo y golpear la bomba. Aléjate de la zona baja y utiliza **puños de trayectoria múltiple** como la Hidra Vertical para defenderte.

EL DESGUACE

Presta atención a las dos columnas que hay en el escenario. Podemos utilizarlas para evitar golpes, pero se romperán tras recibir algunos impactos. La parte alta nos permite **lanzarnos hacia abajo** y atacar sin piedad. **Twintelle y Ribbon Girl son ideales** para eso, pero recuerda que en el aire sólo podemos hacer esquivas y estaremos desprotegidos.

CLÍNICA MOMIA

La zona central del suelo puede romperse al realizar agarres, y debajo oculta una **cama elástica**. Personajes pesados, como Mechanica, se benefician de poder saltar más alto, pero los más ligeros y ágiles, como Min Min, se vuelven peligrosos. **Si no te gusta jugar en las alturas**, evita los agarres e intenta mantenerte en el perímetro del campo de batalla, ya que esa zona es irrompible



LABORATORIO ADN

Veremos seis grandes tubos que contienen a los primos de Helix. Podemos escondernos detrás de ellos para evitar golpes que vengan de frente y **usar puños con trayectoria curva** para atacar a nuestros rivales sin perder nuestra cobertura. Si vemos que estamos en desventaja, **podemos destruir los tubos** y arreglar las cosas puño a puño.

COLISEO AÉREO

Aquí se celebra la Gran Final del Torneo de ARMS. Destaca la gran plataforma elevada que hay en el centro, dejando los bordes en una posición baja. Ir alternando entre alturas nos ofrece muchas ventajas ofensivas y defensivas, ya que podemos bloquear golpes bajos desde la parte superior. Kid Cobra, con su velocidad para esquivar y saltar, se desenvuelve genial en este escenario.



PUÑOS

Aquí están las características (peso, atributo y trayectoria) de los 33 puños existentes. Cuando hablamos de trayectoria normal es que va en línea recta, la curva hace un semicírculo en la dirección en la que se lanza, múltiple dispara proyectiles en varias direcciones y látigo se acerca al rival de forma curva y ataca rápido en línea recta.





















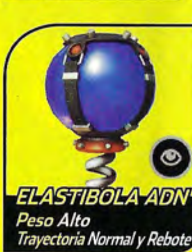










































Con Max Bass ya seleccionable, otros tres puños nuevos se han desbloqueados Eso sí, al contrario que el personaje, son de peso medio.








Atributo FUEGO


Atributo ELÉCTRICO


Atributo VIENTO


Atributo HIELO


Atributo DESTELLO


Atributo EXPLOSIÓN


Atributo CEGUERA



SIN Atributo

CONOCE LOS OBJETOS

Durante nuestros combates, veremos hasta 4 objetos diferentes divididos en dos grupos: De apoyo y de daño.

OBJETOS DE APOYO



BEBIDA ISOTÓNICA

Crea un área durante unos segundos que permite que los luchadores dentro de ella recuperen periódicamente el medidor del ataque especial.



SALSA VITAL

Hace que aparezca un área en la que los combatientes recuperan 50 puntos de salud cada 2 segundos mientras permanezcan dentro de ella.

OBJETOS DE DAÑO



BOMBA INCENDIARIA

Este explosivo esférico salta por los aires a los pocos segundos de ser golpeado, una vez estalle, su onda expansiva hará daño de atributo fuego.

BOMBA ATURDIDORA

Cuando la golpeemos, estallará tras unos segundos, paralizando a todos los luchadores a su alcance gracias al daño de atributo eléctrico.





- 52 años
- 1,94 m.
- 117 kg.

DLC GRATUITO

MAX BRASS

Peso Alto Velocidad Media Ataque Alto

Es un peso pesado al que no falta agilidad. Gracias a sus puños de peso medio, y su habilidad especial, es un personaje equilibrado y temible. Normal, ¡es todo un "boss"!

• Puños predeterminados Bombardero, Incinerador y Mazazo.

• Recomendaciones Bombardero e Incinerador. El Bombardero, de atributo Explosión, nos permite hacer mucho daño gracias a la onda expansiva que provoca al estallar (si está cargado). Por otro lado, con el Incinerador podemos quemar al rival mientras intenta huir de nuestra bomba. Es "demoledor" hacer que el Incinerador explote al Bombardero de un golpe... pero cuidado con el daño colateral.

EL JEFAZO QUE ESTRENA LOS DLC

Cuando carga los puños, su pecho se hincha, dándole bonus en defensa, agilidad y ataque. Por si esto fuera poco, si interrumpimos la carga provocamos una onda expansiva que bloquea los golpes. Ah, y cuando le quede un cuarto de su salud (al igual que Spring Man) sus puños siempre estarán cargados. ¡Brutal!



La letal combinación de fuego y explosión hace que sus ataques, ya de por sí fuertes, hagan aún más daño. Además, al ser puños medios, no hacen de él un luchador lento.

TRUCOS, CONSEJOS Y ESTRATEGIAS

Desvelamos los secretos y trucos para ser los campeones de ARMS. ¡Practica, mejora y elabora tus propias técnicas!



Ganar dinero rápidamente

Tendremos que ir al modo entrenamiento para dos jugadores. Gana el combate y repítelo constantemente. Ganarás 2 monedas cada 15 segundos.



Truco para los 100 adversarios

Los primeros enemigos usarán los puños del personaje que hayas elegido. Si eliges un personaje de puños ligeros como Ribbon Girl, los rivales iniciales serán más fáciles.



Fintas en Volei

Eleva la pelota con un agarre para rematarla. Si lanzas primero un puño pesado como el Megavatio, pero luego uno de peso medio como el Tostador, éste dará el golpe antes.



Contraataque automático

Cuando te estés protegiendo con el escudo ante un ataque enemigo, si pulsas el botón de esquivar justo al recibir el impacto, harás un contraataque.



Personajes pesados, puños ligeros

Si equipas puños ligeros, como la Salamandra o Serpentina, a un personaje pesado, como Master Mummy, podrás realizar ataques rápidos y seguir beneficiándote de la defensa del personaje para no retroceder ante los golpes enemigos. Salamandra es un puño muy recomendado para Master Mummy, ya que permite atacar con su trayectoria látigo mientras avanza hasta estar muy cerca del rival.



Dominando los poderes de Twintelle

La habilidad especial de esta luchadora nos obliga a jugar esperando los golpes del rival, y realizando contraataques. Hay que pensar desde un punto de vista más defensivo: provoca a tu rival lanzando un puño, mientras esperas su ataque para activar la habilidad especial. Recuerda que este poder puede utilizarse tanto en tierra como en el aire. Así te aseguras recibir pocos impactos y llevar tú las riendas del combate.



Escudo y látigo

Helix posee algunos de los puños más extraños, como el Escudo Guardián. Si equipamos en el otro brazo un puño como Víbora, de trayectoria látigo, conseguimos un gran abanico de posibilidades. El Escudo Guardián nos protegerá de hasta 3 golpes, y con Víbora podremos dar golpes rápidos y precisos. Si utilizamos la habilidad del personaje, podremos esquivar casi cualquier golpe.



Momentos desesperados...

Cuando dominemos totalmente a Spring Man, podemos dejar que nos ataquen hasta activar su habilidad especial. Es una maniobra arriesgada y nos exige reducir a 0 el margen de error. Nuestros puños estarán siempre cargados y si utilizamos una combinación de atributos Hielo y Eléctrico, como el Congelador y el Fulminador, podremos ralentizar y paralizar continuamente al rival hasta derrotarle.



¡Buen chico!

Si controlamos a Byte & Barq debemos mantenernos alejados y provocar que Barq ataque al rival. Tarde o temprano tendrá que intentar atacar a nuestro amigo canino, y aprovecharemos para dar un golpe o realizar un agarre. Nos conviene utilizar puños de atributo viento, como Serpentina o Parasol, para que los torbellinos que generan nuestros golpes cargados, nos aseguren estar a salvo de ataques enemigos.

CURIOSIDADES

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Está claro que este juego es algo mas allá. Pasan los meses, y no dejáis de encontrar más experiencias increíbles a lo largo y ancho del reino. ¡Y encima estrenamos DLC!

¿Queréis ganar un amiibo?

¡Pues enviad vuestras curiosidades: animales, lugares,conversaciones inesperadas, premios...

Si queréis que publiquemos vuestras anécdotas, y además tener la posibilidad de ganar un amiibo, enviadnos captura y texto al correo electrónico revistanintendo@gmail.com

¡Esperamos vuestras vivencias por Hyrule!

GANADOR: José María LLuch

El lector más curioso de este mes nos ha enviado nada menos que 9 experiencias vividas en el juego. No es una competición de cantidad, pero es que muchas de ellas son realmente interesantes. Aquí os dejamos con una selección de sus 5 mejores curiosidades para que las busquéis en vuestras partidas. Algo que ahora, con el nuevo mapa, será más sencillo.



En el monte Satoli, cuando brille una luz azul, puedes encontrar al señor de la montaña, aunque no registrarlo en la posta.



Si en una barca colocas globos de octorock puedes volar en ella. Aunque sólo sea durante unos segundos, mola probarlo.



En la aldea Hatelia, si hablas con Karud, puedes comprar y decorar tu propia casa. Todo un Happy Home Designer en Hyrule.

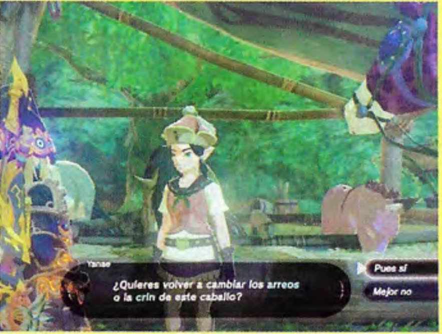




Si completas el desafío de la isla grande que hay al este del mapa, podrás hablar con un orni de la isla. Éste te dejará jugar a un divertido minijuego de vuelo.



Si visitas muchas veces a Kilnton irá aumentando su repertorio y, al final, podrás comprarle la brida y la silla monstruosa para caballos y el traje de link oscuro.

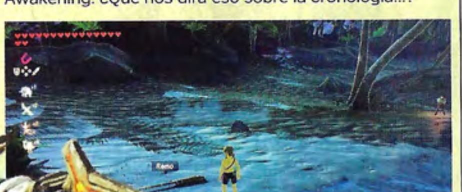


En las postas hay una chica llamada Yanae. Si le hablas montado a caballo, te deja cambiar el arreo y la crin. Pero sólo si tienes afinidad máxima con el animal.



Finalista: Demetrio Calvo Alonso

La playa de Toronbo, de la Isla Faroria, es la misma playa que aparece en The Legend of Zelda: Link's Awakening. ¿Qué nos dirá eso sobre la cronología...?



Si en el mapa, en la esquina de la colina de Gondol, pones una runa, saldrán unos símbolos sheikah que traducidos significan: It's dangerous to go alone.



En las ruinas de Arecal, en la aldea Onaona (región de Farone), se encuentra nada menos que el espejo del crepúsculo de The Legend of Zelda: Twilight Princess.









En el juego hay dos lagos especiales: uno con forma de corazón completo y otro con forma de corazón partido por la mitad. Aquí está su ubicación:

- **El lago con forma de corazón completo** se encuentra en el Monte Rízor, en Farone, cerca de la aldea Onaona.
- **El lago con forma de corazón partido por la mitad** se encuentra en el Monte Ebon, en la región de Necluda, cerca de la aldea Hatelia.

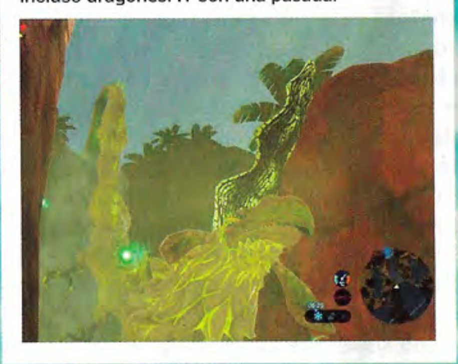
Vicente Salvador Arce

Estuve pensando en lo difícil que es conseguir un Gran Núcleo Ancestral en Zelda BOTW, y sus grandes utilidades para conseguir armas ancestrales. Probando, descubrí un secreto: por casualidad gané a 2 guardianes portando la armadura de bárbaro y atacándoles repetidamente con la electricidad de la Ira de Urbosa (y algún espadazo de la Espada Maestra). Mi sorpresa fue mayúscula al ver que había ganado dos Grandes Núcleos Ancestrales, cosa que no había leído en ninguna guía. No sabía que los Guardianes los pudieran soltar, ni me había pasado nunca... y eso que llevo jugando desde el día de lanzamiento. Anteriormente sólo los había podido encontrar custodiados en un cofre dentro de su respectivo santuario. Así pues, mi curiosidad es que los ataques eléctricos de la Ira de Urbosa contra un Guardián aumentan la probabilidad de ganar este valioso objeto.



Ivy del Meplan

No solo se pueden encontrar animales normales, si no que, en algún sitio, puedes encontrar incluso dragones. ¡Y son una pasada!



Natalia Outomuro

Al lado del Parque Sansón está el majestuoso caballo de Zelda. Necesitas bastante elixir para domarlo. Una vez que lo domes, debes ir a la posta de la llanura y hablar con un señor para que te de las bridas y la silla real de Hyrule.



Juan de Dios Gil

En una parte de Hyrule hay un puente que está inclinado hacia abajo y allí podrás hacer un "challenge" en el que tienes que coger el escudo. Dándole a saltar y a la A podrás hacer surf por todo el puente, con lo que tendrás que pasar por todo el puente hasta llegar abajo sin caerte. Te recomiendo guardar antes de tirarte, ya que perderás un montón de tiempo volviendo a subir para tirarte otra vez, y además porque los escudos se pueden romper en mitad del recorrido.



Carlos Sosa Pérez

Al hablar con Kilton con la conversación "los monstruos..." te dirá que intentes matar 40 hinox, 40 petraroks, o 4 moldoras. Si consigues completar alguna de estas misiones te dará una medalla mata monstruos (muy molona) que se guardará como objeto importante.





EL consultorio del Profesor Kukui

La sección en la que el experto Profesor Pokémon de Alola os resuelve todas vuestras dudas. ¡A preparar vuestras pokélibretas!



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico: **revistanintendo @gmail.es**



¿Precisión o potencia?

● Mario Nuevo

¡Alola, Kukui! Mi pregunta es la siguiente: ¿qué es mejor, sacrificar la potencia de un movimiento para que tenga más precisión, o jugar siempre con los movimientos más potentes de cada Pokémon?

¡Esta pregunta sin duda es de las más interesantes de este mes! Y es que este es un dilema muy recurrente a la hora de echar un combate Pokémon. En mi opinión... creo que no es buena idea ni una ni la otra, sino **una combinación de las dos**. ¿Y a qué se debe esto? Pues bien, en un principio puede parecer que lo más seguro es jugar con movimientos con mucha precisión, para no correr riesgos, pero por otro lado podemos intentar tirar hacia algo más arriesgado, que pase lo que tenga que pasar, y pegar siempre lo más fuerte posible. Ni una ni otra van a funcionar, pues una se queda muy corta y la otra peca de arriesgada. Lo mejor es hacer una balanza, y ver en qué casos merece la pena un movimiento u otro. Por ejemplo, si dudamos entre usar Lanzallamas o Llamarada para acabar con un Kartana, podemos optar por Lanzallamas, la opción segura, pues vamos a darle KO con cualquiera de las dos opciones, y no corremos riesgos. Pero a la hora de usar Pulso Dragón o Cometa Draco en un Salamence, en el 90% de los casos nos saldrá más rentable correr el riesgo de fallar, pues con Pulso Dragón no vamos a poder dar KO a tantos Pokémon rivales como con Cometa Draco. ¿Que puede fallar y eso estropearnos por completo un combate? Sí, está claro, pero estamos jugando a Pokémon, ese riesgo es parte del juego. ¡Y quien no arriesga no gana!



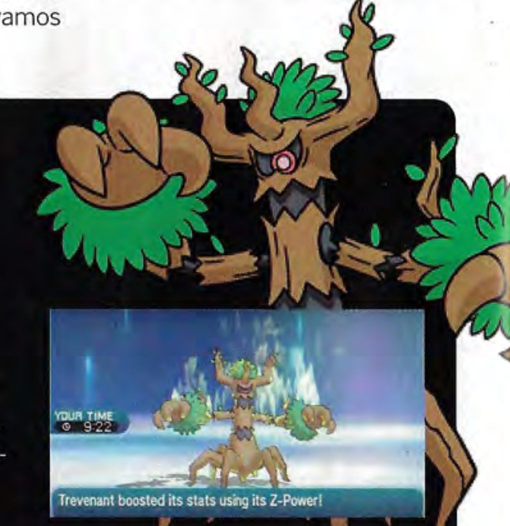
Buscando el set perfecto para Muk

● AC789

Hola, Profesor Kukui, soy Daniel Cid y me preguntaba que me recomendarías para un Muk de alola competitivo

Pokémon del mes: Trevenant y su Cosecha

Este mes vamos a analizar a uno de los Pokémon más infravalorados de VGC17. Y este no es otro que Trevenant, ese maravilloso Pokémon de tipo Planta / Fantasma de sexta generación. Gracias a su habilidad, Cosecha, durante cada turno puede volver a utilizar la baya que lleve equipada. Si lo equipamos con una Baya Zidra, por ejemplo, Trevenant podrá recuperar salud en varias ocasiones, ya que, junto al movimiento Protección y Drenadoras, aguantará muchísimo en campo y casi siempre se le activará la habilidad. Si a esto le añadimos que Trevenant tiene acceso a Espacio Raro, para revertir las velocidades del equipo, y a Fuego Fatuo, para quemar a los Pokémon rivales y bajarles el ataque físico, tenemos como resultado a un buenísimo tanque, tanto físico como especial. ¡Y que, además, para al temido Snorlax en seco!



con más Ataque que Ataque Especial. ¡Gracias!
¡Muk de Alola es uno de mis Pokémon favoritos de esta nueva generación! Supongo que estarás buscando jugarlo en el formato oficial de competición, en VGC17, por lo que nos centraremos en un set para este modo de juego. Pero si lo quieres para combates individuales, este Muk también te va a ser igualmente útil. Para mí, Muk **funciona genial con estos cuatro ataques**: Desarme (que además de pegar muchísimo, le quita el objeto al rival), Puya Nociva (que aunque pega menos que Lanza Mugre, te aseguras de que no falle nunca, y para mí eso es primordial), Protección (básico para todos los combates dobles) y el movimiento estrella; Cerca. Este movimiento provoca que ninguno de los Pokémon del rival pueda utilizar ninguno de los movimientos que posea nuestro Muk mientras éste permanezca en el terreno de juego, por lo que conseguiremos que ninguno de los Pokémon enemigos se pueda proteger, y además anularemos por completo a otros Muk, que no podrán utilizar ningún movimiento. Para que esta estrategia funcione bien, es necesario llevar a nuestro Muk con algo de Velocidad, para atacar antes que el del rival. Te dejo por aquí el set completo, y espero que te sea útil. ¡Ya me contarás!

MUK ALOLA
Objeto: Baya Higog
Habilidad: Gula
Naturaleza: Firme
EVs: 252 HP / 32 Atk / 100 Def / 88 Def Esp / 36 Vel
- Puya Nociva
- Desarme
- Cerca
- Protección

Habilidades sospechosas

Nacho_h32

He podido comprobar que algunas habilidades como Momia o Rastro, fallan frente a la habilidad Disfraz de Mimikyu. ¿Por qué?
¡Interesante pregunta, Nacho! Para que algunas estrategias del juego no sean demasiado disparatadas, los **programadores bloquearon ciertas mecánicas** del sistema. Por ejemplo, también es imposible que otro Pokémon que no sea Aegislash utilice la habilidad Cambio Táctico, o que Superguarda funcione con otro usuario que no sea Shedinja.

Curiosidad del mes
Los Pokémon más rápidos del juego



¿Nunca os habéis preguntado qué Pokémon son los más rápidos del juego? En esta nueva sección iremos repasando datos curiosos sobre el mundo Pokémon cada mes, y esta vez les toca el turno a los Pokémon más veloces del juego. ¡Y el primer puesto se lo lleva **Deoxys** en su forma Velocidad! Esta criatura de otro planeta alcanza la friolera de 180 puntos de base en esta estadística, una auténtica locura. Al nivel 100, Deoxys puede llegar a alcanzar 504 puntos, seguido muy de lejos por... ¡**Ninjask**! Este Pokémon también es tremendamente rápido, con un total de 160 puntos de base. Y algo por debajo tenemos al Ultraente **Pheromosa**, que es un punto más rápido que Pokémon como Aerodactyl o Alakazam en su forma megaevolucionada. ¿Existirá algún Pokémon aún por conocer que sea más rápido que estos tres?

MUK ALOLA FUNCIONA MUY BIEN CON DESARME, PROTECCIÓN, PUYA NOCIVA Y EL MOVIMIENTO CERCA.

Las nuevas ediciones de Pokémon

Elvira Vidal

Hola, Profesor Kukui. Hace unos días vi que habían anunciado dos nuevas ediciones de Pokémon, y me gustaría saber en qué van a consistir exactamente y toda la información que hay ahora mismo sobre los juegos. ¿Podrías ayudarme?
Efectivamente, Elvira. Hace unos meses se anunciaron en el último Pokémon Direct **Pokkén Tournament** que será lanzado para Nintendo Switch el 22 de septiembre de este año, y dos nuevas ediciones de Pokémon, llamadas **Pokémon UltraSol y UltraLuna**. Mucha gente esperaba una tercera edición que continuara y completara la historia de las dos ediciones anteriores, como ocurría con Pokémon Esmeralda o Pokémon Platino, pero en este caso tenemos dos "secuelas" de Sol y Luna. Por lo que sabemos hasta la fecha, la historia de estos juegos también se desarrollará en Alola, pero no será el archipiélago que ya conocemos. Será en algo así como un universo paralelo, en el que habrá nuevos Pokémon y también nuevas formas, relacionadas con los Ultraentes, como hemos podido ver con los nuevos Solgaleo y Lunala, que aparecen en las portadas de los juegos "fusionados" con Necrozma. ¡Dentro de poco se revelará más información!



Próximo número

Sale el **21** de agosto

REPORTAJE

Metroid: Samus Returns

El estudio español MercurySteam se hace cargo de algo más que un remake. El mes que viene os traeremos, de primera mano, la información más completa sobre el título más esperado de 3DS. Metroid está por fin de vuelta.

Y ADEMÁS, TODO ESTO...



ANÁLISIS

Mario + Rabbids Kingdom Battle

El bombazo del E3, analizado al detalle. La unión ha hecho la fuerza.

REPORTAJE

Pretemporada en Switch

FIFA 18, NBA 2K18, WWE 2K18... mucho deporte en nuestras manos.



¡Cumplimos 300 números!

Y lo celebraremos con una revista cargada de sorpresas y regalos.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Redactor Jefe: **Luis Galán**
Coordinadora de redacción: **Sonia Herranz**
Redacción: **Álex Alcolea, David Alonso, Sara Borondo, Antonio Carrizosa, Samuel González, Miguel Martí, Juanfree Martínez, Alfredo Pavez y Bruno Sol.**
Maquetación **Grafis Soluciones Creativas S.L.**

revistanintendo@gmail.com

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



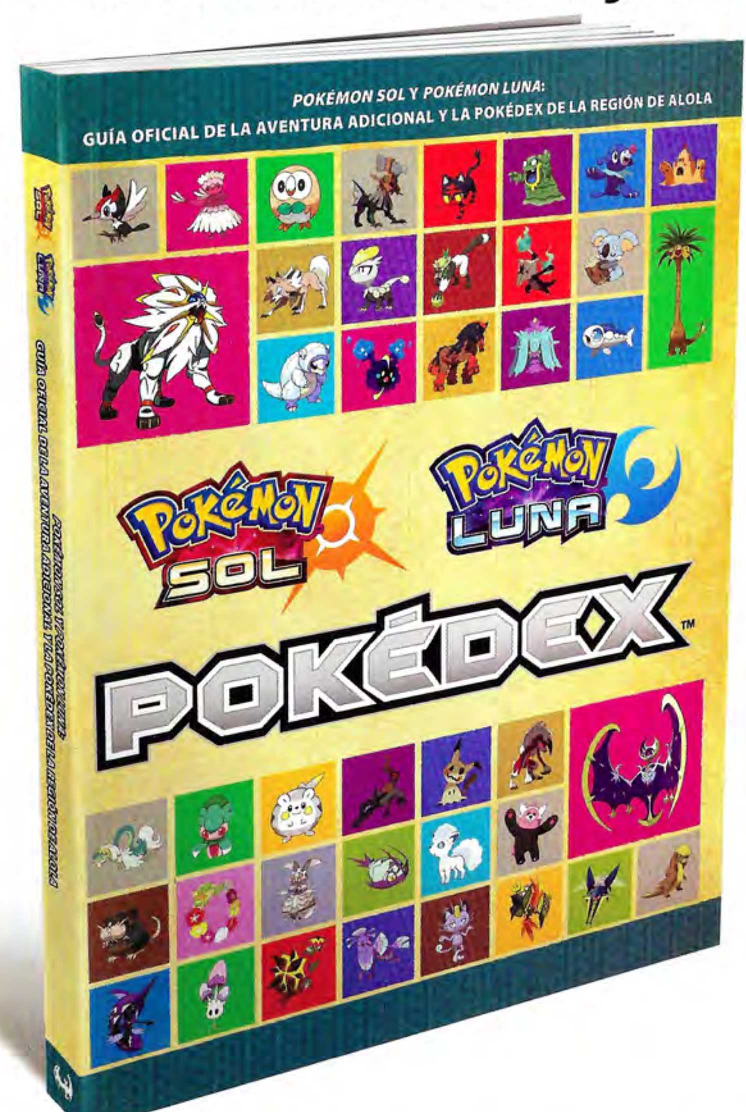
Suscríbete a la Revista Oficial Nintendo

y mira qué pedazo de regalo te llevas

12 números de La Revista Oficial

+ Pokémon Sol y Pokémon Luna:

Guía oficial de la aventura adicional y la Pokédex de la región de Alola





Si piensas que ya no te queda nada por hacer en la región de Alola, ¡te equivocas! Una vez que hayas concluido la trama principal de Pokémon Sol y Pokémon Luna, te esperan un sinnúmero de aventuras. Y esta guía será tu fiel compañera, incluso te ayudará a encontrar, combatir y capturar esos misteriosos Ultraentes.

Revista Oficial Nintendo



Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso